

PS3
PlayStation 3
PSP
PlayStation Portable
PlayStation 2
PlayStation
Revista Oficial - España
118 ★ NOVIEMBRE 2010 • 2,95 € / CANARIAS 3,10 €
2'95€
PÓSTER+
GUÍA
VANQUISH
REGALO
REGALO
REGALO
DUELO SOBRE EL
ASFALTO!
GRAN
TURISMO 5
NEED
FOR SPEED
HOT PURSUIT
PRIMER CONTACTO CON...
HOME
FRONT
¡PRIMICIA MUNDIAL!
ACE COMBAT
ASSAULT
HORIZON
DESCUENTO DE
5€
EN LOS MEJORES TÍTULOS
¡ANÁLISIS EXCLUSIVO!
PS3
Vanquish
¡El soldado del futuro!
RUCOS Y CONSEJOS
FIFA 11
PES 2011
Trucos y consejos
FIFA 11
PES 2011
MANUAL DE FÚTBOL
GRUPO ZETA
8 420565 092005 00118
Y además... God Of War: Ghost Of Sparta ★ Duke Nukem Forever ★ Castlevania: Lords Of Shadow
Front Mission Evolved ★ Medal Of Honor ★ NBA 2K11 ★ Ace Combat: Joint Assault ★ Los Sims 3...







Official Licensed Product



MOVIMIENTO
JUGABILIDAD
RESPUESTA
TOTAL POTENCIA
REALISMO
MODO ONLINE
LIGA MASTER

YA A LA VENTA*

LIBERTAD TOTAL



*A partir del 28 de Octubre disponible para PS2, PSP y Wii



Disfruta ahora de la Liga Máster Online, IA avanzada, arbitrajes más rigurosos, porteros con nuevas habilidades, efectos superrealistas e increíbles pases, trucos y fintas.

Encuéntranos en facebook.com/PES y únete a la comunidad en www.pesclub.es



Wii







PlayStation 2











GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente:	**ANTONIO ASENSIO MOSBAH**
Presidente de la Comisión Ejecutiva	**JUAN LLOPART**
Director General	**CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación	**MIGUEL ÁNGEL LISO**
Directora del Área de Revistas	**MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad	**PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión	**ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa	**ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos	**DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS, DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN**
Maquetación **JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ** (Jefe de Sección)
Colaboradores **EDUARDO GARCÍA, JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, JASÓN GARCÍA, ADONÍAS**
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Marketing **JESÚS VÉLEZ**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRES, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ. Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: NATALIA JORGE. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: ALEJANDRO MORENO. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA. Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS /+34 91.586.36.31- *gema.arcas@zetagestion.com*; **ITALIA** - Laureri Associates: Riccardo LAURERI/+33 146.43.16.30- *media@laureriassociates.it*; **FRANCIA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **BENELUX** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *pgirardot@triservice.ch*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@lga.burda*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas: Kevin CONETTA/+1 212.330.07.33- *kconetta@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **KOREA** - Doobee Inc: Joane LEE/+82 237.021.743

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

ojd
ARi

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Lo peor del Tokyo Game Show es que no puedes hablar con nadie.»
Mi juego favorito
Vanquish

Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Tengo un kit desarrollo de PSP 2 para crear un RPG de Belén Esteban.»
Mi juego favorito
Need For Speed Hot Pursuit



Velocidad de crucero

Espero que la impactante imagen de portada de Vanquish y el completo reportaje de los grandes de la velocidad para esta campaña os haya transmitido la intensidad y emoción necesarias como para adaptar vuestra velocidad vital a los niveles exigidos por el panorama lúdico. Septiembre y los primeros días de octubre han protagonizado los primeros minutos de gloria de la temporada alta, pero es a partir de este instante cuando ya no hay vuelta atrás, y van a cobrar especial importancia los duelos a muerte entre títulos del mismo género. Después de FIFA 11 y PES 2011 ahora le toca el turno a Medal Of Honor y Call Of Duty Black Ops, a Gran Turismo 5 y a Need For Speed Hot Pursuit. Nosotros ya hemos empezado a calibrar las consecuencias de estos choques frontales y vaticinamos un resultado totalmente brillante sea cual sea vuestra elección. Por cierto, durante unos días Madrid se ha convertido en el centro de atención del videojuego, primero a nivel nacional con la feria Gamefest y poco tiempo después con la presentación, a nivel mundial, de la joya de la corona de Sony para estas navidades: de nuevo Gran Turismo 5.

Marcos «The Elf» García



1º José Manuel «Lloyd» Tornero
«¿Pedirán el B-1 para jugar a Gran Turismo 5? Y yo sin carné...»
No te preocupes, siempre te quedarán los coches de choque.

2º Sara «Sybil» Borondo
«He integrado el mando de Guitar Hero en el chelo de mi tío.»
Nemesis lo ha hecho con una gaita que se trajo de Cincinnati.

3º Pedro «John Tones» Berruezo
«Me he ido a Londres para decapitar una piara de cerdos.»
Traducción: ¡por fin he probado el Duke Nukem Forever!

4º Javier «De Lúcar» Bautista
«De primero ensalada de tiros y carnicería de segundo.»
Traducción: he recibido plomo a mansalva en el MOH.

5º Eduardo «Edgar & Cía» García
«He pasado de redactor-tendero a redactor-feriante...»
Siempre te gustó ayudar a las abuelas a subir a la noria.

★ 118 Noviembre 2010
Sumario

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.

Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.

Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.

58 VANQUISH
¡Analizamos en exclusiva el nuevo shooter de Sega y Platinum Games!

64 CASTLEVANIA: L.O.S.
El veredicto definitvo sobre el regreso de la legendaria saga, obra de españoles.



26 GT5 VS. NFS HOT PURSUIT
Enfrentamos a los dos candidatos para mejor juego de coches del año.

34 HOMEFRONT
Te adelantamos cómo será el nuevo juego de acción e historia alternativa de THQ.



91
TRUCOS Y CONSEJOS
FIFA 11 Y PES 2011
Te destripamos todas las tácticas para ser un súper campeón.

108
ZONA V.I.P. MELENDI
El cantautor nos habla de su nuevo disco y de PS Move.

NEWS 6
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

6 Noticias
10 Assassin's Creed: La Hermandad
12 Batman: Arkham City
14 Little Big Planet 2

PS STORE 16
ANALIZAMOS TODOS LOS LANZAMIENTOS

16 Contenido descargable PS3/PSP
20 Alien Breed: Impact
22 Worms 2: Armageddon
24 Tumble

REPORTAJES 26
LAS EXCLUSIVAS MÁS DESEADAS

26 Duelo Sobre el Asfalto
34 Homefront
38 Tokyo Game Show 2010

TEST 58
TODAS LAS NOVEDADES A EXAMEN

58 PS3 Vanquish
64 PS3 Castlevania: Lords Of Shadow
68 PS3 Medal Of Honor
72 PS3 NBA 2K11
74 PS3 Enslaved: Odyssey To The West
76 PSP Ace Combat: Joint Assault
78 PS3 Front Mission Evolved
80 PS3 Fist Of The North Star: Ken's Rage
82 PS3 WRC FIA World Rally Championship
84 PS3 Atelier Rorona: T.A.O.A.

VERSIÓN BETA 86
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

86 PSP God Of War: Ghost Of Sparta
80 PS3 Los Sims 3

CONSULTORIO 98

BUZÓN 99

PLAYSTYLE 103
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

103 Cine: Buried (Enterrado)
106 Blu-ray/DVD: Posesión Infernal
110 Universos Alternativos
112 Tecno News
114 Despedida y Cierre

68
MEDAL OF HONOR
La guerra de Afganistán llega a PS3 de la mano de EA.

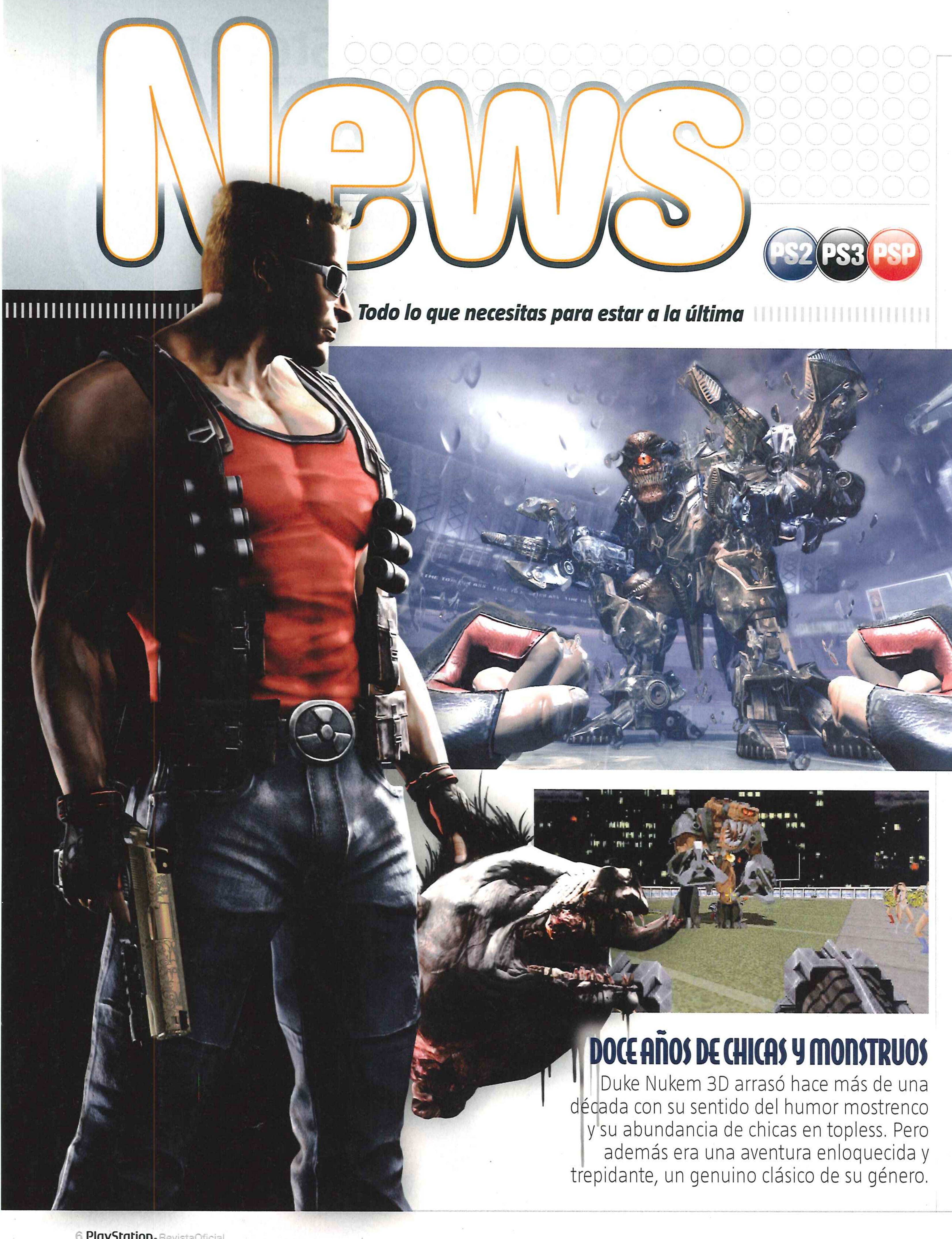
38
TOKYO GAME SHOW 2010
Todas las novedades de Namco Bandai.

¡Suscríbete y te regalamos este juego!
Pág. 111

News

PS2 PS3 PSP

Todo lo que necesitas para estar a la última



DOCE AÑOS DE CHICAS Y MONSTRUOS

Duke Nukem 3D arrasó hace más de una década con su sentido del humor mostrenco y su abundancia de chicas en topless. Pero además era una aventura enloquecida y trepidante, un genuino clásico de su género.





SALUDA AL REY, NENA

El arranque de Duke Nukem Forever no deja lugar a dudas de quién es su protagonista: doce años después de haber salvado al mundo de la invasión alienígena, Duke Nukem se ha convertido en un héroe para la Humanidad, y vive, triunfador y rodeado de chicas y dinero, en el ático de un casino de Las Vegas.



Habrá pequeñas fases de conducción en el juego. No esperes un Gran Turismo, pero sí altas velocidades y acrobacias ridículas.

La ironía sigue presente en la personalidad de Duke: un héroe típico americano... que sólo sabe arreglar las cosas a tiros.

PlayStation ¡EXCLUSIVA!

¡Primeras imágenes de PS3 Duke Nukem Forever!

12 años después, se había convertido en un chiste. Pero no, existe. ¡Lo hemos jugado!

Más de una década ha pasado **3D Realms** anunciando ***Duke Nukem Forever*** y popularizando la frase ***«Saldrá cuando esté acabado»***. Bien: **3D Realms** nunca lo acabó porque hace un año se declaró en bancarrota. Por suerte, **Gearbox**, que como **3D Realms** está bajo el auspicio de **Take 2**, recuperó y rehizo la franquicia bajo la dirección de Randy Pitchford, antiguo empleado de **3D Realms** que contrató de nuevo a buena parte del equipo original. El resultado es que ***Duke Nukem Forever*** es Duke al doscientos por cien.

Hemos podido jugar al nuevo ***Duke*** y todo lo que hizo grande a la saga sigue ahí: el humor grueso, las referencias sexuales chuscas, las palabrotas, el armamento ridículo (vuelve el rayo reductor de tamaño y las cervezas que dan inmunidad y quitan visibilidad) o el inmortal *Holoduke*. Y, por supuesto, los enemigos característicos de la serie: los alienígenas con cabeza de jabalí y los cíclopes son sólo algunos de los que hemos podido ver.

Duke Nukem Forever no va a revolucionar el género técnicamente (el primero en 3D tampoco lo hizo), pero en una *demo* de diez minutos escasos nos proporcionó más chistes marranos (¡una pizarra donde escribir obscenidades!) que una película de adolescentes de los ochenta. Es decir, Duke Nukem ha vuelto en plena forma.

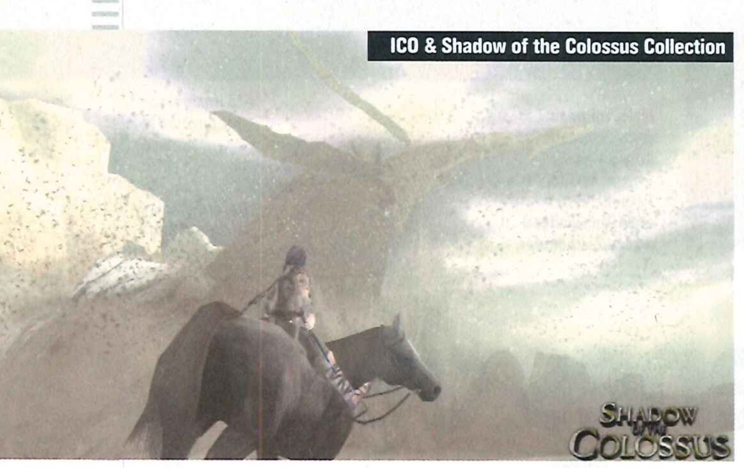




PS3 Capitán América, la nueva apuesta de Sega

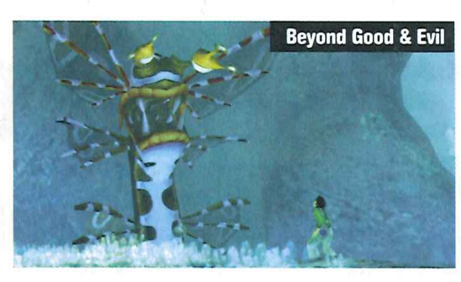
Sega ha dado una gran alegría a todos los seguidores de **Marvel**, porque lanzará un nuevo videojuego basado en el inagotable Capitán América. Con el subtítulo ***Super Soldier*** se nos sumerge en una trama conspirativa en la propia Segunda Guerra Mundial. El guión está siendo escrito por Christos Gage, un clásico que nos ha inundado con excelentes historias del héroe. El título será un juego de acción en tercera persona, con bastante de *Hack'N slash* en combates repletos de enemigos a los que deberemos eliminar con un gran número de movimientos de ataque. El Capitán América hará gala de una gran cantidad de golpes, habilidades y *combos*. Pero no todo será luchar, porque el personaje podrá hacer movimientos acrobáticos para superar plataformas. Nuestro escudo, además de para protegernos, nos va a servir como arma y también para resolver *puzzles*. El videojuego se lanzará el próximo verano, coincidiendo con el estreno de la película.

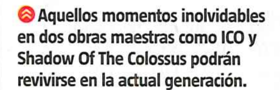
ICO & Shadow of the Colossus Collection

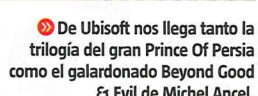


La Trilogía De Prince of Persia

Beyond Good & Evil




Aquellos momentos inolvidables en dos obras maestras como ICO y Shadow Of The Colossus podrán revivirse en la actual generación.


De Ubisoft nos llega tanto la trilogía del gran Prince Of Persia como el galardonado Beyond Good & Evil de Michel Ancel.

PS3 Más clásicos en HD

Las remasterizaciones están de moda gracias a la alta definición y a las 3D estereoscópicas. El anuncio más destacado, sin duda, es la llegada del rumoreado ***ICO & Shadow Of The Colossus Collection***, el renacimiento en clave HD y 3D de dos de los mejores juegos de **PlayStation 2** que nunca pasan de moda, aunque su lanzamiento no sucederá hasta la próxima primavera. Otra de las colecciones anunciadas ha sido ***La Trilogía De Prince Of Persia***, que en un único *Blu-ray* incluirá los capítulos *Las Arenas Del Tiempo*, *El Alma Del Guerrero* y *Las Dos Coronas*. El 18 de noviembre estará disponible. Y del galardonado Michel Ancel, el creador de *Rayman*, también se rescata ***Beyond Good And Evil***, el clásico juego de **PlayStation 2** de 2003 que regresa para sacar partido de las HD, aunque en esta ocasión vendrá en formato descargable a primeros del 2011. Tres ediciones que no pueden faltar en nuestra colección.

15

PlayStation Anniversary

1995

15 ANIVERSARIO DE LA PRIMERA PLAYSTATION

El 29 de septiembre de 1995 salió en el mercado europeo la primera **PlayStation**, una videoconsola que nació para innovar y divertir a todo el mundo. Con franquicias del calibre de *Final Fantasy*, *Metal Gear Solid* o *Gran Turismo*, **PlayStation** ha llegado a usuarios de todas las edades y culturas para convertirse en una de las marcas más exitosas del globo. ¡Felicidades, y que sigan los éxitos!



UN AÑO DE MINIS. UN MILLÓN DE DESCARGAS.

Los pequeños títulos de estudios creativos que están disponibles a bajo precio en la *Store* de **PlayStation**, cumplen su primer año. Durante este tiempo se han descargado más de un millón de *Minis*, y hay más de 100 títulos disponibles. Del 6 al 20 de octubre podremos hacernos con alguno de los llamados ***Minis Imprescindibles***, ¿a qué esperas?.



EDICIÓN GOTY DE BORDERLANDS

La *Edición Juego del Año* de ***Borderlands*** está ya disponible, y además de traer las cuatro expansiones aparecidas hasta ahora, incluye un código que nos dará acceso preferencial a una *demo* de *Duke Nukem Forever* unos días antes del lanzamiento del juego. Este código también da acceso a contenido extra.


12 DE NOVIEMBRE EN CINES
DENZEL WASHINGTON
CHRIS PINE
DEL DIRECTOR TONY SCOTT
IMPARABLE
1 MILLÓN DE TONELADAS DE ACERO. 100.000 VIDAS EN PELIGRO. 100 MINUTOS PARA EL IMPACTO.
TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE PROSPECT PARK/SCOTT FREE UNA PELÍCULA DE TONY SCOTT
DENZEL WASHINGTON CHRIS PINE "UNSTOPPABLE" ROSARIO DAWSON MÚSICA DE HARRY GREGSON-WILLIAMS DISEÑO DE VESTUARIO PENNY ROSE COPRODUCTOR LEE TRINK
MONTAJE CHRIS LEBENZON, A.C.E. ROBERT DUFFY DISEÑO DE PRODUCCIÓN CHRIS SEAGERS DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA BEN SERESIN PRODUCTORES EJECUTIVOS CHRIS CIAFFA RICK YORN JEFF KWATINETZ
PRODUCIDA POR JULIE YORN TONY SCOTT MIMI ROGERS ERIC McLEOD ALEX YOUNG ESCRITA POR MARK BOMBACK DIRIGIDA POR TONY SCOTT
www.imparablelapelicula.es
Distribuida por HISPANO FOXFILM S.A.E.
©2010 TWENTIETH CENTURY FOX






Ahora Ezio es aún más ágil y peligroso, pudiendo encadenar golpes de manera más dinámica.


Una buena forma de eliminar a los grandes objetivos es confundir a los soldados enviando a otro asesino a modo de señuelo.







Compañía **Ubisoft**
Programador **Ubisoft Montreal**
Género **Acción/ Aventura**

Assassin's Creed La Hermandad

Un renovado Ezio regresa licenciado en el arte de los asesinatos colectivos



Ubisoft Montreal ha decidido dar continuidad a *Assassin's Creed 2* con una nueva entrega que sigue los pasos de *Ezio* convertido en esta ocasión en *Maestro Assassins*, en la Roma del 1503 y comandando la Hermandad contra la conspiración de la Orden de los Templarios. La propuesta es sumamente atractiva y más si viene acompañada de un modo multijugador del que hay grandes sensaciones. A pesar de ser una entrega continuista, se ha apostado por innovar y potenciar ciertos aspectos. Entre otros añadidos se nos permite montar a caballo dentro de la ciudad e incluso el de ir dejando trampas. Por otra parte, el sistema de combate se ha optimizado, haciéndolo mucho más funcional y equilibrado, con un mayor número de movimientos que *Ezio* puede ir usando para moverse más ágilmente y así librar combates con mayor eficiencia. En esta ocasión comandaremos un gremio de asesinos a los que podremos llamar en cualquier momento para ayudarnos en la aventura. Así, con una simple pulsación de botón podremos lanzar a nuestros asesinos a eliminar a alguna presa, bien sea para limpiar el camino o para preparar un asesinato mayor. Además, podremos ir mejorando a nuestros discípulos e incluso enviarles a otros países para que ganen destreza y expandir nuestra sombra. Roma reinará en todo su esplendor en el juego, siendo triplemente mayor que la Florencia de la anterior entrega y con una cantidad de zonas ingentes que explorar. Igualmente nos seguiremos encontrando con personajes históricos pudiendo utilizar una suerte de inventos para facilitarnos la vida. El título usa un mejorado motor *Havok*, que logra una suavidad en las animaciones y un avance repleto de giros y vistas impagables. El otro componente a destacar es el multijugador, con dos modos confirmados de momento: Se Busca y Alianza. ***Assassin's Creed: La Hermandad*** llegará a **PlayStation 3** el próximo 18 de noviembre, en una aventura repleta de conspiraciones y asesinos evolucionados. *DaWei*



Las persecuciones por la ciudad serán mucho más espectaculares que antes. Ahora se nos permite interactuar más con el escenario.

La edición limitada llega bajo un cofre de estilo renacentista con la banda sonora, un libro de arte, cartas, un mapa y hasta distinto contenido descargable.

LA VERTIENTE MULTIJUGADOR SE ESTRENA EN LA FRANQUICIA POR TODO LO ALTO

REUNIÓN DE ASESINOS

En el modo Se Busca, ocho jugadores deberán asesinarse entre sí, pero cada uno de ellos tendrá un objetivo concreto al que deberá dar caza. El otro modo es el Alianza, exactamente igual que el anterior pero por equipos. Aquí tendremos tres equipos de dos usuarios cada uno.

News ÚLTIMA HORA

Para trasladarnos más rápidamente podremos usar de nuevo nuestras alas o bien el inseparable gancho, que en esta ocasión contará con una serie de mejoras.

Catwoman se estrenará, y lo hará con un gran protagonismo, lo que llevará a Batman a replantearse muchas situaciones.

El concepto artístico que guarda total fidelidad con la línea marcada en los cómics se conservará en esta nueva entrega de Batman.

PlayStation ¡EXCLUSIVA!

PS3

Batman: Arkham City

Compañía **Eidos Interactive**
Programador **Rockesteady**
Género **Acción/ Aventura**

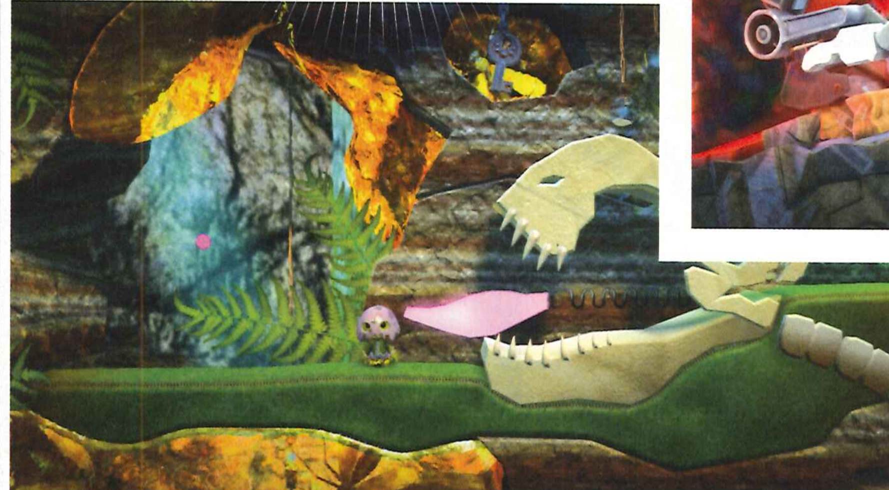
Batman ha vuelto con todos los elementos de éxito de su predecesor, y ésta vez en un mundo cinco veces más grande y con un mayor grado de libertad

Tras un excelente estreno con *Batman: Arkham Asylum*, **Rocksteady** se ha propuesto la misión de superar al título que les ha hecho ser grandes. Este nuevo ***Batman: Arkham City*** conserva todas las características del original pero las traslada a un mundo mucho más amplio, facilitando la aparición de nuevos modos de juego, características y habilidades que se estrenarán en esta nueva y fresca entrega. Lo que más llama la atención es la inmensidad de la ciudad comparada con el sanatorio mental de su predecesor. El estudio al cargo ha adelantado que se ofrecerá ***«una combinación de historia lineal y mundo abierto»***, lo que deja claras las intenciones con la profundidad de juego que se va a transmitir. Gracias a este escenario más abierto, la relación del personaje con los villanos será mucho más acentuada. Así, no sólo se estrenarán nuevos villanos sino que otros reaparecerán en todo su esplendor. *Catwoman* debuta por todo lo alto, un personaje secundario que se aliará con *Batman* pero que también rivalizará con él durante la aventura. La delgada línea entre el odio y el romance también tendrá cabida en esta nueva aventura. De vuelta tenemos a un renovado *Joker* y a Dos Caras, mientras que otros volverán con mayor presencia como Enigma o Victor Zsasz. Entre otras novedades confirmadas tenemos la inclusión de nuevos movimientos, el aumento en la dificultad en los *puzzles*, un mayor número e importancia de las misiones secundarias y el estreno de nuevos *gadgets*. Quedan por confirmar la presencia de algún tipo de multijugador e incluso la posibilidad de usar vehículos en un entorno tan ideal como una ciudad abierta, algo que la compañía no ha desmentido en sucesivas entrevistas y que podrían dar mayor frescura a una segunda entrega más ambiciosa. ***Batman: Arkham City*** no aparecerá hasta finales de 2011. *DaWei*




X6
NOKIA
Paseo De La Cast...
15m
Paseo De La Castellana
Calle De Agustín De Foxá
Calle De Augus
0.0 kb
Plaza De Castilla
50km/h
28km
0h21min
Opciones
Detener
Un Smartphone a la altura de cualquier otro gran momento
Nokia X6 16GB con Navegación GPS gratis
desde 0€
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es
power to you
vodafone











Gracias a la nueva web LBP.me podrás navegar desde un PC por los diversos niveles creados por los usuarios y tener acceso a toda la comunidad LBP.



Little Big Planet 2



Compañía
Sony C.E.
Programador
Media Molecule
Género
Creación

La espera se alarga, pero estamos seguros de que merecerá la pena...

Al final no podremos disfrutar antes de que acabe el año de la secuela de uno de los títulos más importantes de esta generación. Los británicos de **Media Molecule** han anunciado que ***Little Big Planet 2*** aparecerá durante el mes de Enero en Europa y Estados Unidos. De todas formas, ahora mismo muchos usuarios están disfrutando desde su casa de parte de las bondades de esta secuela, ya que para la beta cerrada que están llevando a cabo los programadores (y a la que hemos tenido acceso en **PlayStation Revista Oficial**) han seleccionado a jugadores activos dentro de la comunidad *LBP* para que vayan dando su opinión sobre las novedades incluidas.

La delirante trama (una aspiradora interdimensional amenaza *CraftWorld*, el universo de los entrañables *Sackboys*) sirve para presentar los niveles de plataformas creados por los programadores y también por los usuarios. Cualquiera de los del primer juego podrá ser jugado en esta secuela, pero además se podrán crear fases no sólo de plataformas, sino de disparos, aventura, *RPG*... Una ingente cantidad de herramientas servirán para este propósito, y los protagonistas podrán emplear muchos más objetos como ganchos para colgarse. Las opciones multijugador On-line y Off-line seguirán estando presentes, y podremos crear los nuevos *sackbots*, personajes con una Inteligencia Artificial definida por nosotros mismos. *Last Monkey*

A LA VENTA EN ENERO 2011

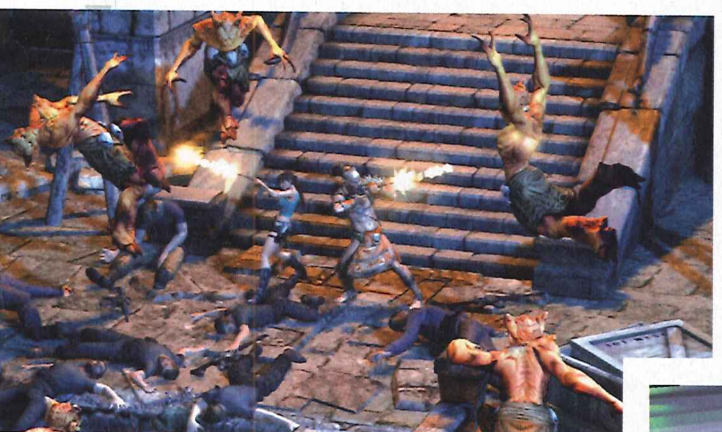

WELCOME
TO Fabulous
NEW VEGAS
"Mejor juego
de Rol E3 2010."
MeriStation
Fallout
NEW VEGAS
18
www.pegi.info
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
OBSIDIAN
entertainment
Bethesda
SOFTWORKS
a ZeniMax Media company
Fallout® New Vegas™ © 2010 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Fallout: New Vegas and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Obsidian Entertainment Inc. Obsidian and related logos are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment Inc. All Rights Reserved. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
WWW.FALLOUTNEWVEGAS.COM

PlayStation

Store

Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

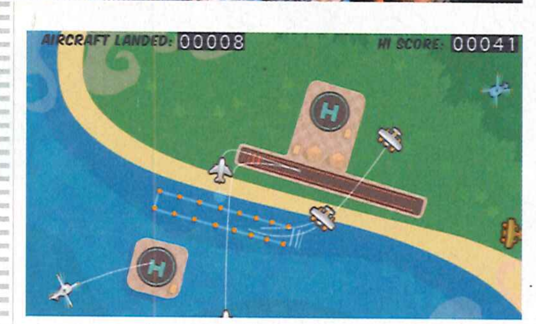
Juegos descargables de PS3





LARA CROFT & THE GUARDIAN OF LIGHT
SQUARE ENIX, 12,99 €.
Regresa la exploradora, ahora acompañada.

SPACE INVADERS INFINITY GENE
SQUARE ENIX, 9,99 €.
Una nueva versión del clásico.





TUMBLE
SONY C.E., 9,99 €.
Un juego de puzzle diseñado para ser jugado con el nuevo PlayStation Move.

FLIGHT CONTROL HD
FIREMINT, 4,99 €.
Siente toda la presión de ser un controlador aéreo en este título de estrategia popular en todo el mundo.

DEATHSPANK: THONGS OF VIRTUE
ELECTRONIC ARTS, 12,99 €.
Una secuela muy precoz de uno de los RPG de acción más divertidos.

BLADE KITTEN
ATARI, 12,99 €.
Una nueva heroína de estética anime llega a la Store en este título de plataformas.

Más Descargables

1. **TER ROVER (SONY ONLINE)** PUZZLE 11,95 €
2. **SONIC ADVENTURE (SEGA)** PLATAFORMAS 7,99 €
3. **SKY FIGHTER (CREAT STUDIOS)** SHOOTER 4,99 €
4. **MY AQUARIUM (HUDSON)** SIMULACIÓN 4,99 €

Demos de PS3



1. NBA 2K11



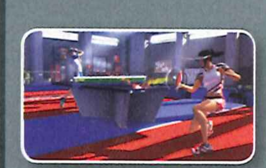
2. ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST



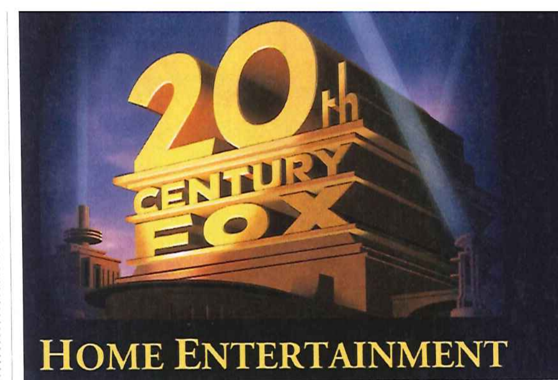
3. CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW



4. FIFA 11

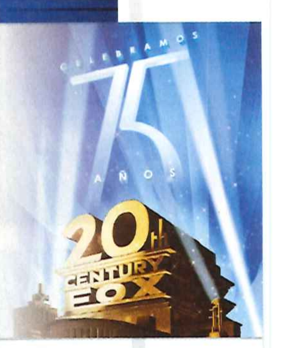


5. DEMOS PS MOVE
   - SPORTS CHAMPIONS
   - START THE PARTY!
   - KUNG FU RIDER
   - HEAVY RAIN MOVE EDITION
   - EYEPET MOVE ED.
   - BEAT SKETCHER
   - TUMBLE
   - THE SHOOT
6. PES 2011
7. EA SPORTS MMA
8. MY SIMS SKY HEROES
9. DJ HERO 2
10. WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



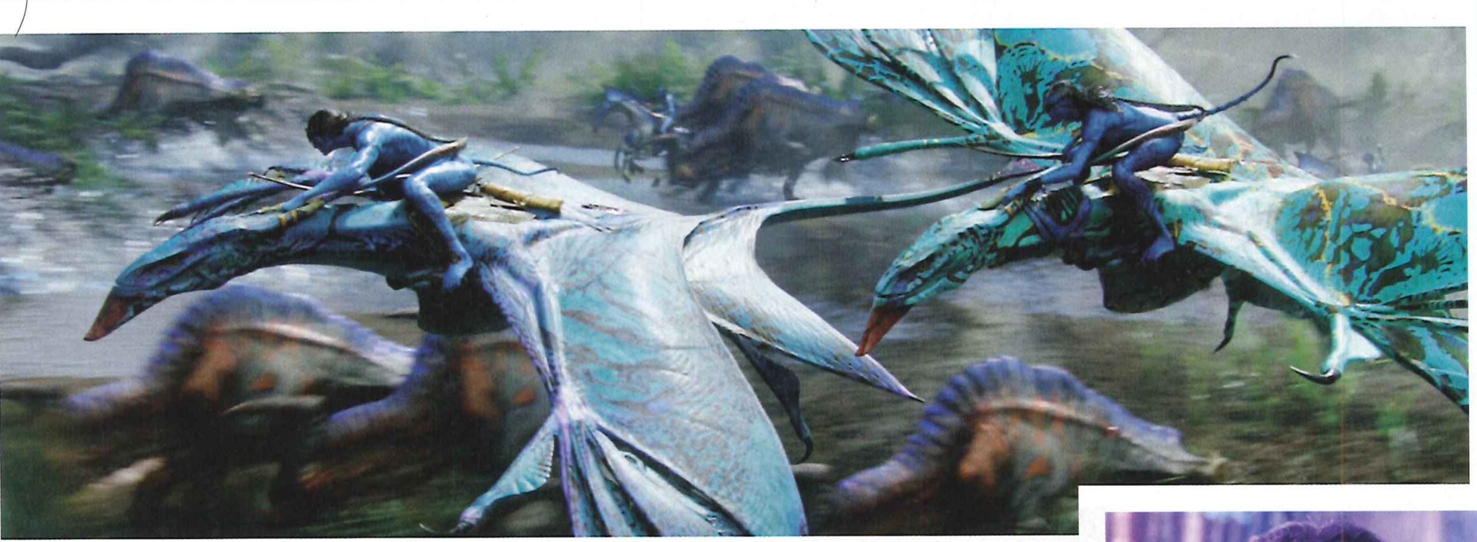
Descubre todos los lanzamientos mensuales

NOVIEMBRE/10



BIENVENIDOS A PANDORA

JAMES CAMERON Y 20TH CENTURY FOX LANZAN LA EDICIÓN EXTENDIDA PARA COLECCIONISTAS DE AVATAR, CON MÁS DE OCHO HORAS DE MATERIAL INÉDITO, 45 MINUTOS DE ESCENAS ELIMINADAS Y MUCHO MÁS...



UNA EDICIÓN A LA ALTURA DEL FILM MÁS TAQUILLERO DE LA HISTORIA

El 24 de noviembre tienes una cita con la película que ha recaudado 2.700 millones de dólares y ha cambiado para siempre la historia del cine. Ese día, 20th Century Fox pone a la venta la Edición Extendida para Coleccionistas de Avatar, compuesta por tres Blu-ray (también disponible en 3 DVD) que te ofrecerán tres montajes diferentes del filme: la versión original para salas de cine, la edición especial de reestreno y un nuevo montaje extendido con 16 minutos adicionales y comienzo alternativo. La versión Blu-ray, junto a su impresionante superioridad en imagen y sonido, despliega más de 8 horas de contenido adicional. Deléitate con más de 45 minutos de escenas eliminadas, el documental de larga duración «Rodando Avatar» y un tercer BD dedicado en exclusiva a «La Caja de Pandora». Con él podrás sumergirte en el proceso de trabajo de James Cameron, explorar cada fase de la creación de Avatar a través de tres modos de visualización, disfrutar con 17 cortos sobre su produción o acceder a los Archivos de Avatar, que incluyen el guión de 300 páginas y la enciclopedia Pandorapedia. ¿Quieres más? Entonces el BD Combo de la Edición Coleccionista es para ti. Incluye 3 Blu-ray, 2 DVD (para disfrutar de la peli en tu coche o segunda residencia) y una espectacular figura de Jake Sully.


La Edición BD Combo de Coleccionista incorpora una espectacular figura de Jake Sully.





Asiste de la mano de James Cameron al proceso de creación de Avatar, desde los primeros bocetos hasta su laboriosa postproducción.

Juegos descargables de PSP



PHANTASY STAR PORTABLE 2
SEGA, 34,99 €.
Una nueva entrega del RPG de acción con posibilidades multijugador.



GTI CLUB SUPERMINI FESTA
Konami, 29,99 €.
Los adorables Minis protagonizan este alocado arcade de conducción.

FIFA 11
Electronic Arts, 39,99 €.
Un año más, la mejor simulación del deporte rey llega a la portátil de Sony.



ACE COMBAT JOINT ASSAULT
Namco Bandai, 39,99 €.
Surca los cielos a los mandos de las naves de guerra más letales del ejército.

Más Descargables

1. UFC UNDISPUTED 2011 (THQ) 39,99 €
2. ZUMA (SONY ONLINE) 7,99 €
3. 101 IN 1 MEGAMIX (NORDCURRENT) 14,99 €



Demos PSP



1. GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
2. LUNAR: SILVER STAR HARMONY
3. DRAGON BALL Z: TENKAICHI TAG TEAM



Minis (PSP-PS3)

1. ACE ARMSTRONG VS. THE ALIEN SCUMBAGS 4,99 €
2. URBANIX 4,99 €
3. BEACH BUZZIN' CHOPPER 2,99 €
4. APACHE OVERKILL 2,49 €
5. FUTURE FIGHT 4,99 €
6. ARCADE SPORTS: BOWLING & AIR HOCKEY 3,99 €

PlayStation Plus Noviembre



¡Descuentos Exclusivos!

1. BURN ZOMBIE BURN 50%
2. SHATTER BANDA SONORA 50%
3. TRINE 20%
4. ALIEN BREED: IMPACT 20%
5. GRAVITY CRASH 20%
6. ACE ARMSTRONG VS. THE ALIENS SCUMBAGS 50%



TOMB RAIDER UNDERWORLD
Podrás descargar el juego completo y probar durante una hora cómo son las nuevas aventuras de Lara en PS3.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX
¡Consigue totalmente gratis este genial arcade de lucha con gráficos en HD!

PSN

1. SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX

Minis

1. AERO RACER
2. YETI SPORTS

Clásicos de PSone

1. KULA WORLD

Temas Dinámicos

1. TEMA EXCLUSIVO DE START THE PARTY!
2. TEMA EXCLUSIVO DE HALLOWEEN

Avatares Premium

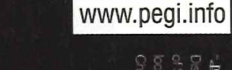
1. PAIN: JARVIS Y LE TOOT
2. SINGSTAR: WANNABE Y RISING STAR

Solo en PlayStation®

RESERVA YA TU EDICIÓN LIMITADA







A LA VENTA EL 3 DE NOVIEMBRE



EDICIÓN COLECCIONISTA:

- CAJA ESPECIAL
- GUIA DE CONDUCCIÓN DE MÁS DE 200 PÁGINAS
- CINCO POSTALES EXCLUSIVAS
- PACK DESCARGABLE DE CINCO VEHÍCULOS 'CHROMELINE'
- TEMA DINÁMICO PARA PS3.



EDICIÓN EXCLUSIVA:
Esta edición de lujo, que recuerda al lanzamiento de un supercoche por todo lo alto, pisa a fondo el acelerador nada más abrir la caja metalizada, que presenta un acabado en 'negro obsidiana' como el del Mercedes-Benz SLS AMG. Además del juego, la revista 'Apex' y el pack de coches ChromeLine, obtendrás:

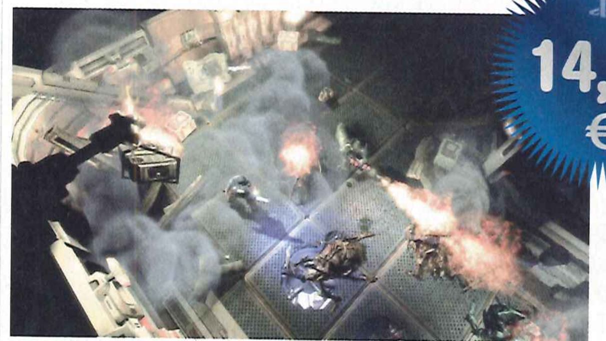
- CAJA METÁLICA REPLICA MERCEDES-BENZ SLS AMG
- USB PERSONALIZADA DE GRAN TURISMO 5 CON CONTENIDO EXTRA
- MINIATURA A ESCALA 1:43 DEL MERCEDES-BENZ SLS AMG.
- CARTERA DE CUERO DE GRAN TURISMO Y LLAVERO DE METAL
- LIBRO ILUSTRADO DE EDICIÓN EXCLUSIVA
- PACK DESCARGABLE DE ONCE COCHES 'STEALTH' ADICIONALES EN EL JUEGO
- ENTRADA COMPETICIÓN MERCEDES-BENZ SLS AMG



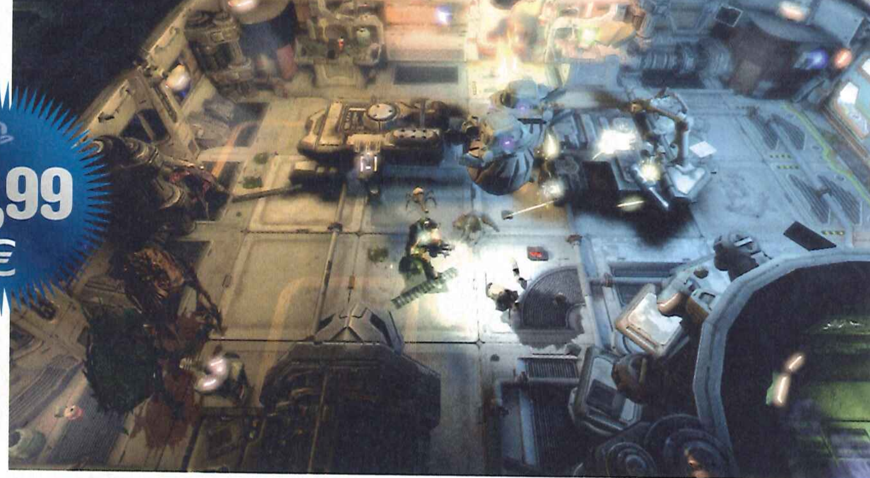




Analizamos todos los lanzamientos



14,99 €



La potencia de PS3 es aprovechada con gran abundancia de efectos visuales y pirotécnicos. Formato pequeño, pero matón.



Por obvio que parezca, no está de más recordar que la forma más divertida de disfrutar de la saga Alien Breed es con su multijugador.

Test

ALIEN BREED IMPACT

Género **Acción**
Compañía **Team 17**
Desarrollador **Team 17**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**

No hay demasiadas vueltas que darle a ***Alien Breed: Impact***. Es una versión mejorada del reciente *Alien Breed: Evolution*, que a su vez es la continuación/*remake* del clásico juego de aniquilar alienígenas en una enorme nave espacial y que arrasó hace unos veinte años en Amiga, PC y otros microordenadores. La diferencia entre ***Impact*** y *Evolution* es muy leve, apenas un nivel de prólogo adicional y un lavado de cara a los efectos pirotécnicos, pero la diferencia entre estas nuevas entregas y el juego clásico ya son más abundantes.

Para empezar, se pierde la perspectiva completamente cenital en favor de una isométrica más vistosa pero menos clásica. La mecánica sigue siendo la misma: encuentra la salida a laberínticas estructuras espaciales mientras escapas de enemigos de múltiples formas, casi todos ellos claramente inspirados en los *Aliens*. Tendrás que registrar cadáveres para buscar dinero y munición y pasarás largos ratos desencriptando ordenadores, buscando llaves y conectando puertas. El resultado se hace monótono a veces, ya que solucionar los *puzzles* no es complicado, pero sí lento: nuestro héroe no tiene mucha velocidad, y más que un juego de agilidad, en ***Alien Breed: Impact*** prima la resistencia.

El multijugador, tanto en local como On-line, eso sí, es divertidísimo. A risotadas se te hará más llevadero el repetitivo ritmo de abrir ordenadores, coger equipo y matar bichos. Amantes de la acción pura y sin complicaciones: este *arcade* espacial es para vosotros. *John Tones*





Aunque la perspectiva isométrica resulta más espectacular, preferimos el toque Gauntlet que tiene el Alien Breed original, el cual contempla la acción desde una perspectiva completamente cenital.

EVALUACIÓN

Un consejo para los más duros: jugad en el nivel de dificultad máximo: el juego de accion se convertirá en toda una aventura de horror sin apenas munición ni botiquines. Por lo demás, un juego sencillo, directo y perfecto para los fans de las explosiones.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,5	8,2	8,0	8,0	8,5	8,2

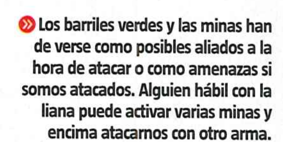
Muy cuidados: tiene detalles de ambientación francamente logrados.

Cinco niveles, y cada uno te ocupará un mínimo de una hora. Más el cooperativo.

PlayStation
Store
Analizamos todos los lanzamientos



14,99 €



Una de las armas más curiosas de esta entrega especial para PS3 son las bombas tóxicas capaces de envenenar a varios enemigos al mismo tiempo causando importantes daños.





Los barriles verdes y las minas han de verse como posibles aliados a la hora de atacar o como amenazas si somos atacados. Alguien hábil con la liana puede activar varias minas y encima atacarnos con otro arma.





Los imanes pueden influir de manera sorprendente en el resto de las armas alejándolas en cualquier dirección. Pueden ser una excelente defensa para todo lo que esté muy próximo al imán... pero habrá que rezar por los gusanos situados en los puntos más lejanos.



WORMS 2 ARMAGEDDON



Género **Estrategia**
Compañía **Team 17**
Desarrollador **Team 17**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**

Algunas veces, las ideas más sencillas son las que acaban por dar el mejor resultado. La saga *Worms*, que nació para Commodore Amiga hace más de 15 años, puede presumir de haber visitado casi todas las consolas y soportes posibles, cosechando excelentes resultados... pese a que alguno dijo en su momento que era sólo un «*Artillery con algunas cosillas más*». Tenía muchas cosas más, además de que evolucionó de manera muy inteligente, buscando siempre la máxima sencillez y jugabilidad.

Worms 2: Armageddon es, sin duda, una de las versiones más completas de toda la saga y en esta entrega especial para **PS3** se han añadido algunas novedades de interés. Además del clásico modo Campaña con retos para todos los gustos, esta entrega nos ofrece la posibilidad de jugar partidas multijugador On-line o fuera de red. En las partidas en red podremos configurar gran cantidad de aspectos según nuestros gustos y crear enfrentamientos con rivales de similares características y nivel. Lo mejor de este ***Worms 2: Armageddon*** es que todo carga al instante y también los duelos On-line tienen el ritmo e intensidad necesarios para que no se frene la diversión. También cuenta con una cuantas y curiosas armas nuevas y, por primera vez, dispondremos de una tienda en la que podremos abastecernos de todo tipo de *items*, desde armas hasta indumentarias o escenarios. La dificultad está muy bien programada y como pista os diremos que practiquéis mucho con la soga. *De Lúcar*

EVALUACIÓN

Aunque no sea de los clásicos más baratos de la Store, estamos seguros de que sí se trata de uno de los más divertidos y jugables. Es el juego de siempre con algunas mejoras, novedades y más opciones de juego, como las partidas en red.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,2	8,4	9,0	9,0	8,5	8,8

La simpatía de siempre con algunos efectos más y unos gusanos más animados.

Es uno de esos juegos de los que uno jamás se cansa de jugar... y siempre es distinto.


PlayStation Network
Únete a la comunidad
BAN DAI
TOEI ANIMATION
BANDAI NAMCO Games
© BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION
Game © 2010 NAMCO BANDAI Games Inc. All rights Reserved.
"PlayStation", "PSP" and " " are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
" " is a registered trademark of Sony Corporation.
12
www.pegi.info
DRAGON BALL Z
TENKAICHI
TAG TEAM
¡Elige tu equipo para el combate definitivo!
Revive los mejores combates desde la saga de los Saiyans hasta la saga de Majin Buu
Personaliza tus personajes favoritos
Experimenta batallas en equipo de 2 contra 2
Más de 70 luchadores
PSP
PlayStation Portable

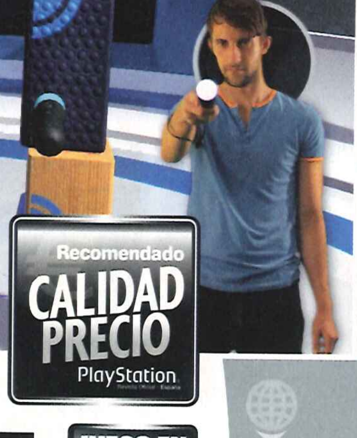


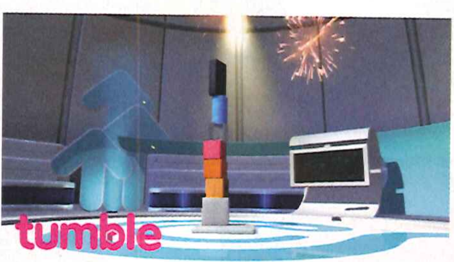
9,99 €











Conseguir la mayor altura posible para tu tambaleante torre se convertirá en toda una obsesión.



TUMBLE

JUEGO EN 3D

Género **Puzzle**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **SuperMassive Games**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**



Muchas veces los conceptos en apariencia más simples acaban desarrollándose como los juegos más atractivos. Tras la primera hornada de juegos diseñados para sacar partido del nuevo sistema de control de **PlayStation 3**, hemos tenido la oportunidad de descubrir un pequeño título descargable desde *PlayStation Store* que hace uno de los mejores usos de *PlayStation Move* que hemos visto hasta la fecha. Un uso inteligente, intuitivo y divertido, que esperemos que sea el futuro de lo que podremos ver en este sistema.

La mecánica de juego es sencilla, aunque ***Tumble*** es uno de esos títulos que no llegan a comprenderse del todo hasta que uno mismo se pone frente a ellos. Empuñanado el mando de control principal de *Move* como si de una herramienta dotada de un gran magnetismo se tratara, podremos atrapar las piezas que se encuentran en un escenario tridimensional, rotarlas y moverlas por el mismo hasta soltarlas cuándo, dónde y como queramos. El objetivo principal es crear una torre lo más alta posible, teniendo en cuenta las formas, el peso, la textura y demás atributos de cada uno de los bloques. La gravedad, el equilibrio y la paciencia representan valores que hay que tener muy en cuenta, y además la cosa se irá complicando con la aparición de piezas especiales con todo tipo de efectos, retos contra el crono y diferentes objetivos en cada uno de los niveles. La posibilidad de compartir la experiencia con un amigo en la misma consola y la opción de disfrutar el juego en 3D si tenemos el equipo adecuado redondean esta gran oferta. *Last Monkey*



CÓMO SE JUEGA

EVALUACIÓN

Tumble triunfa a dos niveles distintos: como original juego de puzzle descargable por un precio módico y como muestra perfecta de lo intuitivo y diferente del control a través de PlayStation Move. Uno de los hallazgos sorpresa de la temporada.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,5	8,5	9,0	8,8	-	8,9

Sencillos pero resultones, el juego no necesita grandes florituras para nada.

Cuenta con un buen número de niveles y opción para dos jugadores a la vez.





Por Last Monkey



Como en las entregas anteriores, los modelos más exclusivos (en la imagen, tres coches de competición) se darán cita en tu espectacular garaje. Realismo y calidad sin precedentes.

Pasión

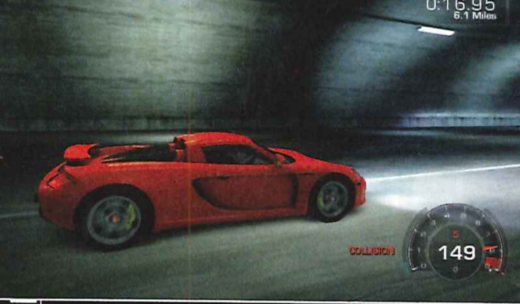
PS3

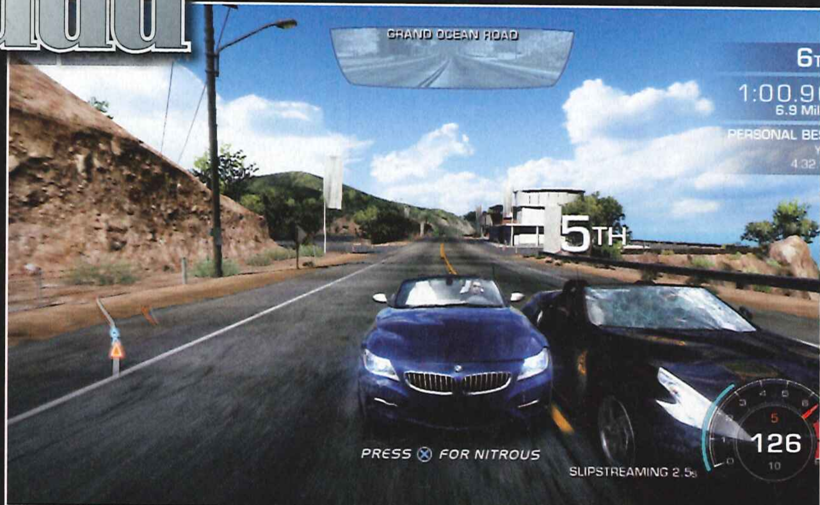
Las dos sagas de juegos de conducción más carismáticas y exitosas de la historia reciente se enfrentan en un duelo por el trono del género en PlayStation 3 con sus nuevas y esperadas entregas

...por la velocidad

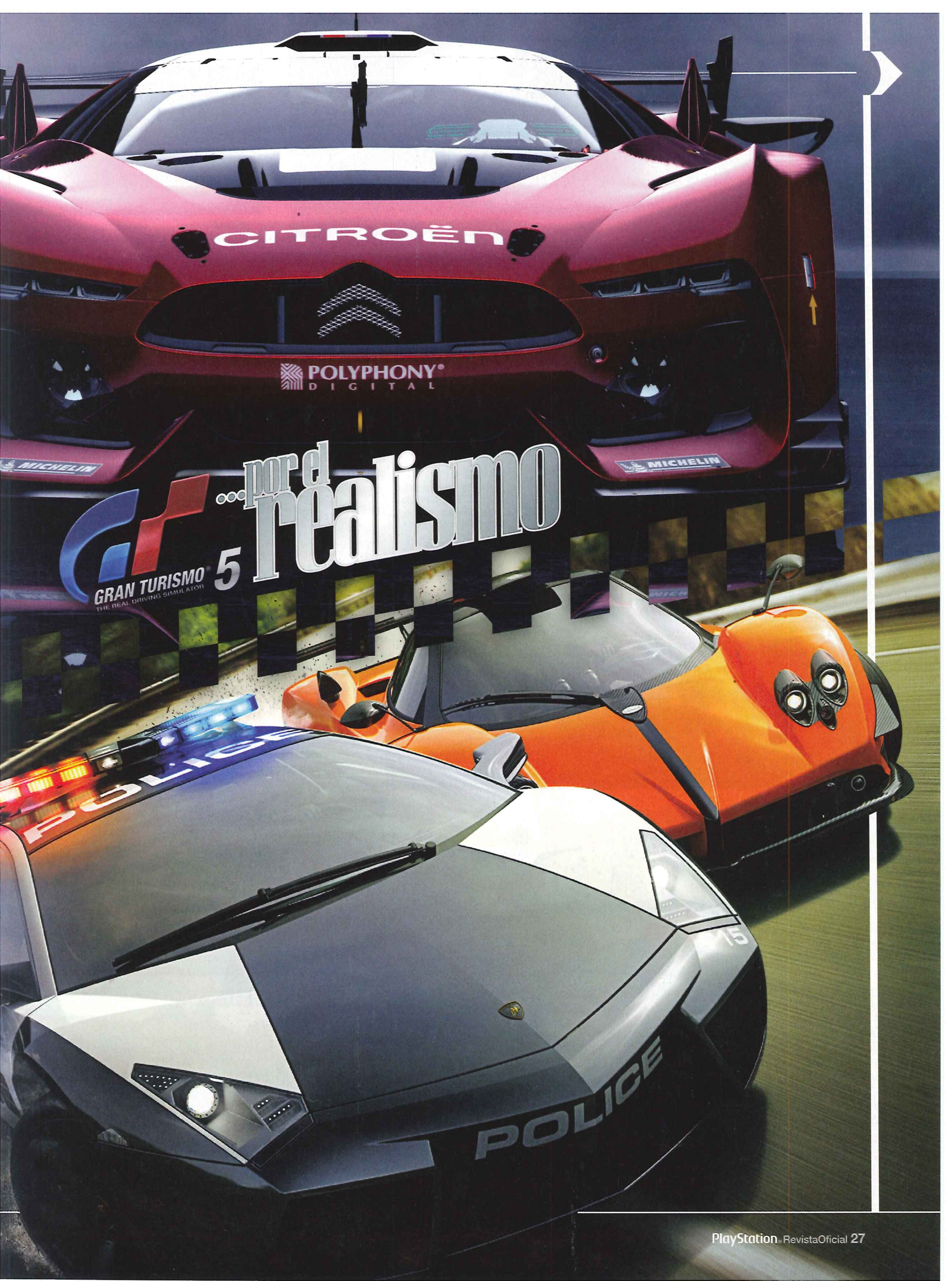
Need for Speed Hot Pursuit







El tamaño del mundo en el que se desarrolla este nuevo NFS Hot Pursuit es cuatro veces mayor que el de Burnout Paradise, anterior juego de conducción de Criterion, aunque no sea tan abierto a la exploración. Velocidad en estado puro.



CITROËN
POLYPHONY DIGITAL
MICHELIN
MICHELIN
...por el realismo
GRAN TURISMO 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR
POLICE
POLICE
POLICE



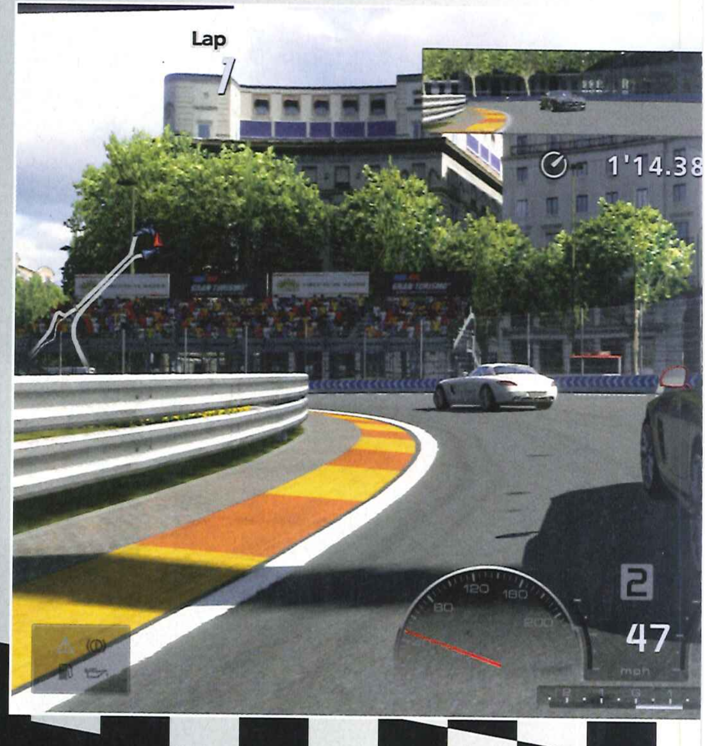


Por primera vez en la saga, se incluyen... ¡limpiaparabrisas! Sí, y se activarán solo cuando llueva sobre el circuito.



Volkswagen Sambabus, todo un clásico del año 1962 que también está incluido en el juego junto a otras curiosidades.

Más de seis años de desarrollo por parte de los más de 150 empleados de **Polyphony Digital** y un presupuesto que supera los sesenta millones de dólares (para que os hagáis una idea de la magnitud, el primer *Gran Turismo* «apenas» costó dos millones) han sido necesarios para que el próximo día 4 de noviembre vea la luz en las tiendas españolas la quinta entrega de esta venerada saga, que se convertirá en el primer capítulo «con todas las de la ley» para **PlayStation 3**, después de visiones, prólogos y *demos* varias que han venido apareciendo durante todo este tiempo. Y lo hará incorporando el juego On-line (algo que ya se puedo probar en el *Prologue*) para un máximo de 16 jugadores, además del catálogo de vehículos más amplio de la saga y más de setenta trazados diferentes ambientados en 20 localizaciones de todo el mundo. Los diferentes efectos metereo-lógicos también serán reflejados, así como las diferentes horas del día. En cuanto »



EL HUD EN PANTALLA. Podremos personalizar la información que el juego nos ofrece mientras estamos dentro del vehículo. Hay indicadores de todo tipo, desde las revoluciones al aceite, pasando por la suspensión o los neumáticos.





TAMBIÉN EN 3D Como no podía ser de otra forma, el juego contará con la correspondiente opción en 3D para teles compatibles.





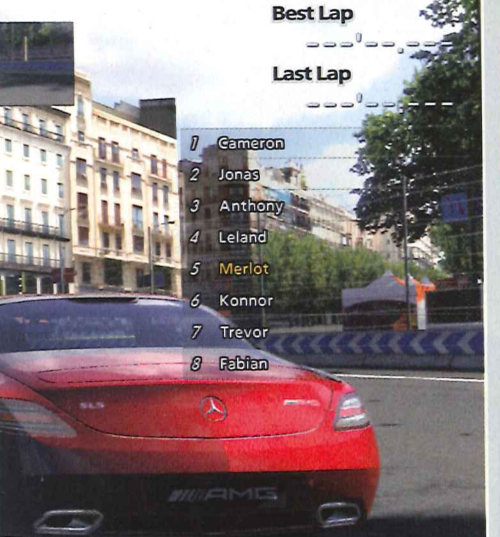
El juego intentará recuperar el espíritu de Most Wanted, uno de los favoritos de los fans



No está de más recordar que Madrid será una de las ciudades que recorrerán los coches de Gran Turismo 5.

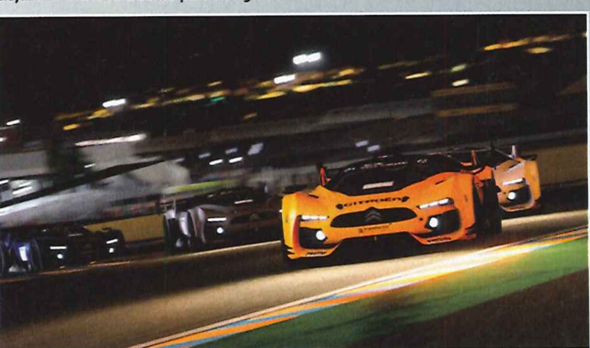


El modo Photo Travel permitirá realizar instantáneas para guardarlas o compartirlas con otros jugadores.





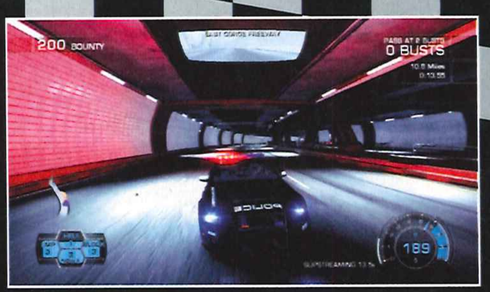
LAVADO Y SECADO. Todo un clásico dentro de las opciones de Gran Turismo, dejará tu coche reluciente para la siguiente carrera.



CARRERAS NOCTURNAS. Podremos correr bajo la luz de la luna, aunque aún se desconoce si todos los circuitos contarán con esta posibilidad o serán sólo algunos.



Este es el mapa que presenta la versión Beta a la que hemos tenido acceso. En la versión final será mucho mayor.



La modalidad multijugador permitirá disfrutar de intensas persecuciones entre amigos conectados.



Cuando a John Riccitello, *CEO* de ***Electronic Arts***, le preguntaron por el futuro de la saga *Burnout* tras su última entrega *Burnout Paradise* durante la feria **E3** de 2009, su respuesta fue que los creadores de dicha serie, **Criterion**, no tenían planes en un futuro cercano de lanzar un nuevo capítulo ya que se encontraban inmersos en un proyecto mucho más importante. Aquel proyecto se ha materializado en el juego que hoy nos ocupa, ***Need For Speed Hot Pursuit***, quinto capítulo de la saga en aparecer en **PlayStation 3** y primero que saldrá de las oficinas de **Criterion**. Desde que fuese anunciado de aquella forma el juego ha sido sin duda el más esperado de los últimos años en lo que a títulos de conducción se refiere, ya que mezclar en un mismo producto el «espíritu» *Burnout* y *Need For Speed* es de lo más llamativo, aunque sus programadores han dejado claro desde un primer momento que este es un capítulo de la saga *NFS* al cien por cien y que además, sus fuentes de inspiración han sido ca-



GRÁFICOS

El juego empleará la máxima resolución posible que ofrece PlayStation 3 y el modelado de los coches estará más cercano que nunca a la realidad. Tampoco se ha apreciado ninguna brusquedad en su motor gráfico pese al gran número de vehículos en carrrera.

SONIDO

La obsesión por el detalle de los programadores les ha llevado a grabar el rugido real de muchos de los vehículos incluidos, por lo que te puedes hacer una idea de su calidad.

REALISMO

Se trata de la palabra más escuchada al oír hablar de GT5. Se ha intentado que la experiencia sea lo más cercana a la realidad posible en todos sus apartados.



GRÁFICOS

Los programadores de este capítulo han optado por alejarse del aspecto de la anterior entrega y acercarse más a su saga Burnout en este apartado. La velocidad es lo que más destaca en este sentido. La parte técnica aún debe mejorar.

SONIDO

El exagerado sonido que producen los bólidos, sobre todo a la hora de usar el «turbo» es lo más destacado. También contará con una banda sonora «made in» Electronic Arts.

REALISMO

Aparte del modelado de los vehículos, pocas concesiones al realismo encontramos en este título. La diversión y la espectacularidad son elementos mucho más importantes para sus responsables.



COCHES

Parece que al final Yamauchi conseguirá su sueño y serán más de 1.000 los vehículos incluidos en el juego. De ellos, eso sí, sólo unos 200 serán los llamados Premium, que estarán modelados con mucho más detalle, tanto interior como exterior.

CIRCUITOS

20 localizaciones alrededor del globo entero acogerán los más de 70 trazados disponibles. Además, podrás «aparcar» tu vehículo en ellas y disfrutar de los alrededores a pie. Pasión por el detalle.

COLISIONES

El realismo estará presente también en este importante apartado, por lo que no esperes unos choques tipo película de acción...



COCHES

No se ha especificado el número concreto de vehículos en el juego aunque será, lógicamente, inferior al de Gran Turismo 5. La mayoría petenecen al segmento de los grandes deportivos, como el impresionante Lamborghini Reventón. Sin embargo, Ferrari no estará incluido de inicio.

CIRCUITOS

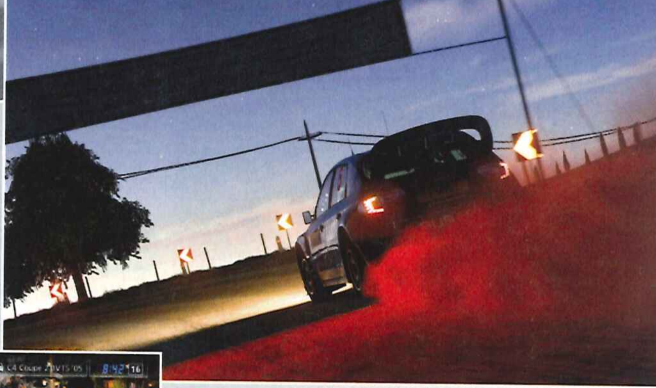
Todo el juego se desarrolla sobre un territorio ficticio con bosques, zonas montañosas, industriales, costeras... Su diseño está inspirado en aquel Most Wanted de hace años y su tamaño es cuatro veces superior al de Burnout Paradise.

COLISIONES

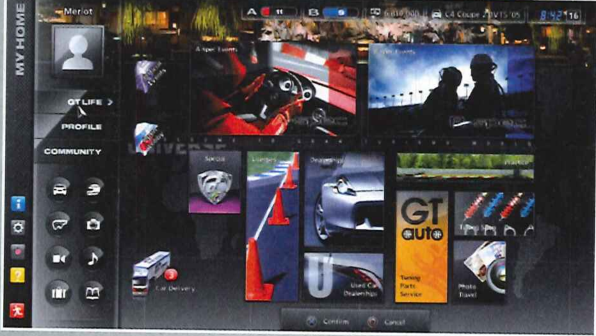
Espectaculares, a cámara lenta, aunque no afectan al rendimiento.



El juego saldrá a la venta en tres ediciones, según tu presupuesto...



Durante los rallies, el control del vehículo cambiará para adaptarse a las características del terreno no asfaltado.



Incluso los menús del juego dan muestra del nivel de belleza del que hace gala el apartado gráfico.





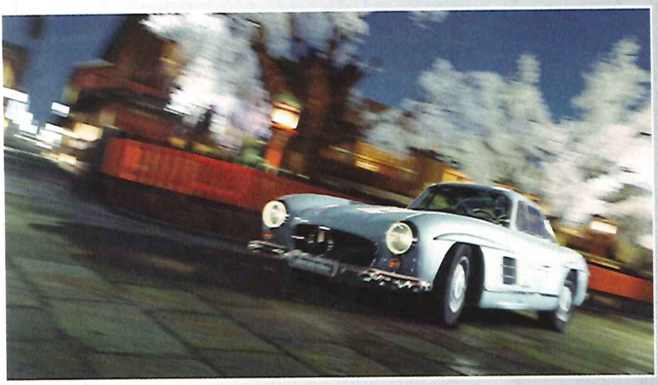




pítulos anteriores, más concretamente *Hot Pursuit 2*, aparecido en **PlayStation 2** antes de que la fiebre del *tuning* hiciera acto de presencia con *Underground* y secuelas, y *NFS Most Wanted*, sin duda uno de los favoritos de los fans. Y es que las carreras por entornos ficticios, fuera de los circuitos y las persecuciones por parte de los policías vuelven a ser las bases de esta entrega. Para empezar, cada uno de los dos lados de la ley contará con su propia Campaña a desarrollar y sus propios objetivos. El del corredor «ilegal» será el de conseguir que sobre él mismo recaiga la mayor recompensa por su captura a base de realizar las maniobras más arriesgadas y ganar carreras de varios tipos. Los policías tendrán que atrapar a estos conductores y para ello podrán emplear varios artilugios, desde los socorridos pinchos en la carretera a un impulso electromagnético que interfiere en los sistemas del coche objetivo, pasando por la ayuda de un helicóptero que perseguirá al participante en cuestión. Cada uno de los dos bandos cuenta con »



a licencias, en esta ocasión se incluirán las oficiales de la *WRC*, *NASCAR* y *Super GT*. Estas son las características generales de un juego que llega dispuesto a reinar, pero hay más, mucho más. Otro elemento que debuta en este quinto capítulo, y que ha sido durante años una de las peticiones más fervientemente reclamadas por los aficionados ha sido el sistema de daños. En ***GT5*** los coches sufrirán todo tipo de deformaciones exteriores, y también afectarán a su parte mecánica gracias a un sistema de modelado de los daños en tiempo real. Como detalle curioso señalar que será posible también por primera vez hacer volcar los vehículos. También existirán diferencias en este sentido según el tipo de coche (los *Premium* sufrirán deformaciones más aparatosas y vistosas, con partes enteras de la carrocería cayendo al asfalto). Los trazados incluidos han sufrido un importante aumento en su número, de los 51 de *Gran Turismo 4* a los más de 70 de ***GT5***, entre los que se incluyen clásicos de la serie como *Tokyo Route 246*, *Laguna Seca Raceway*, *Suzuka*, *Trial Mountain*... Pero también habrá sitio para otros como *Dunsfold Park* en Inglaterra, el espectacular (y conocido por los jugones) circuito de *Daytona*, *Nürburgring* (este infernal recorrido de asfalto alemán ya fue reflejado en la anterior entrega), Indianápolis o el nuevo de *Piazza Del Campo*, que recorre la Toscana Italiana. Y por »



No olvides que el juego también tendrá la opción de ser disfrutado en 3D, siempre que tangas el equipamiento necesario, claro.



MECÁNICA PURA. El apartado de modificaciones mecánicas de los vehículos será más exhaustivo que nunca si así lo deseamos.



La bella y emblemática región de La Toscana, en Italia, será uno de los destinos de nuestros viajes.



POLIS BIEN EQUIPADOS. No te creas que los servidores de la ley se montarán un un Citroën C3... Auténticas bestias como el Ford Mustang o el Lamborghini Reventón lucirán en su garaje.



La vista interior ofrece mayor realismo, pero en un juego tan arcade como NFS pensamos que no es la mejor elección...





Las carreras NASCAR, tan americanas como los perritos calientes o Jennifer Aniston, y tan incomprendidas por estos lares...





supuesto, las dos nuevas capitales europeas que visitaremos: Roma y Madrid. Y aunque el número total de coches no está del todo claro, el propio Yamauchi, *alma mater* del juego, ha afirmado que quiere llegar a los mil, entre los que se encuentran desde verdaderas reliquias de hace más de cincuenta años a los deportivos más recientes, algunos inclusos aún no aparecidos en el mercado. El mes que viene tendrás nuestro completo análisis, pero hasta entonces no olvides que ***GT5*** será compatible con *PlayStation Move* y con la cámara *PlayStation Eye*, además de llegar al mercado en varias ediciones distintas para todos los gustos y bolsillos.

GRAN TURISMO® 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR

LO MEJOR / LO PEOR

La extrema pasión por el detalle de que hace gala el equipo de desarrollo y Yamauchi en particular ha provocado que esta nueva entrega sea la más completa recreación del universo de la conducción deportiva que se ha hecho nunca. Aunque eso no quiere decir que tenga que ser el juego de conducción más divertido.

PRIMERA IMPRESIÓN

Aún nos seguimos sorprendiendo con los nuevos detalles que se van conociendo sobre Gran Turismo 5. Técnicamente parece que representará un nuevo estándar, y por la cantidad de opciones de juego no tendrá rival.

A LA VENTA EL 4 DE NOVIEMBRE









Los escenarios presentan grandes espacios naturales de bellas vistas.

Los policías podrán emplear «armas» para detener a los corredores



su propio catálogo de coches, siendo algunos de ellos exclusivos y otros compartidos. Otra de las funciones importantes incluidas en el juego se denomina *Autolog* y es una especie de *lobby* virtual al que el jugador se conecta para entrar en la comunidad del juego. Desde aquí podremos competir con otros, encontrar a nuestros amigos, estar al tanto de las últimas noticias... Sin duda esta entrega tendrá poco que ver con *NFS Shift*, aunque según ha confirmado la propia compañía, el próximo año nos llegará *Shift 2* para los que prefieran algo más «serio». Mientras tanto, podremos disfrutar de la conducción mas *arcade* (aunque el control no llegue a la facilidad de *Burnout*) y la espectacularidad de las persecuciones de Policías y Ladrones que propone este impactante y vertiginoso ***Need For Speed Hot Pursuit*** para **PlayStation 3**.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

LO MEJOR / LO PEOR

El mezclar el espíritu de la saga Need For Speed junto con el buen hacer de los creadores de Burnout ha creado un estilo de juego ágil y nervioso, aunque quizás tanta mezcla haya dado como resultado un juego al que le falta algo de personalidad.

PRIMERA IMPRESIÓN

A falta de poder probar el modo Carrera en toda su extensión, hay que afirmar que las carreras son divertidas (aunque un poco largas y bastante complicadas) y el apartado gráfico se diferencia mucho de la solidez y realismo de la anterior entrega (NFS Shift) de la que somos grandes fans, por cierto.

A LA VENTA EL 18 DE NOVIEMBRE




SCOTT PILGRIM
CONTRA EL MUNDO
UNIVERSAL PICTURES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN MARC PLATT/BIG TALK FILMS "SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD" MICHAEL CERA MARY ELIZABETH WINSTEAD KIERAN CULKIN CHRIS EVANS ANNA KENDRICK
ALISON PILL BRANDON ROUTH JASON SCHWARTZMAN MÚSICA DE NIGEL GODRICH DISEÑO DE VESTUARIO LAURA JEAN SHANNON MONTAJE JONATHAN AMOS PAUL MACHLISS DISEÑO DE PRODUCCIÓN MARCUS ROWLAND DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA BILL POPE ASC
PRODUCTORES EJECUTIVOS RONALDO VASCONCELLOS J. MILES DALE PRODUCIDA POR MARC PLATT ERIC GITTER NIRA PARK EDGAR WRIGHT BASADA EN LAS NOVELAS GRÁFICAS PUBLICADAS POR EL SELLO DE BRYAN LEE O'MALLEY GUIÓN DE MICHAEL BACALL & EDGAR WRIGHT DIRIGIDA POR EDGAR WRIGHT
WWW.SCOTTPILGRIM.ES
A UNIVERSAL PICTURE
UNIVERSAL

Reportaje



¡EXCLUSIVA!

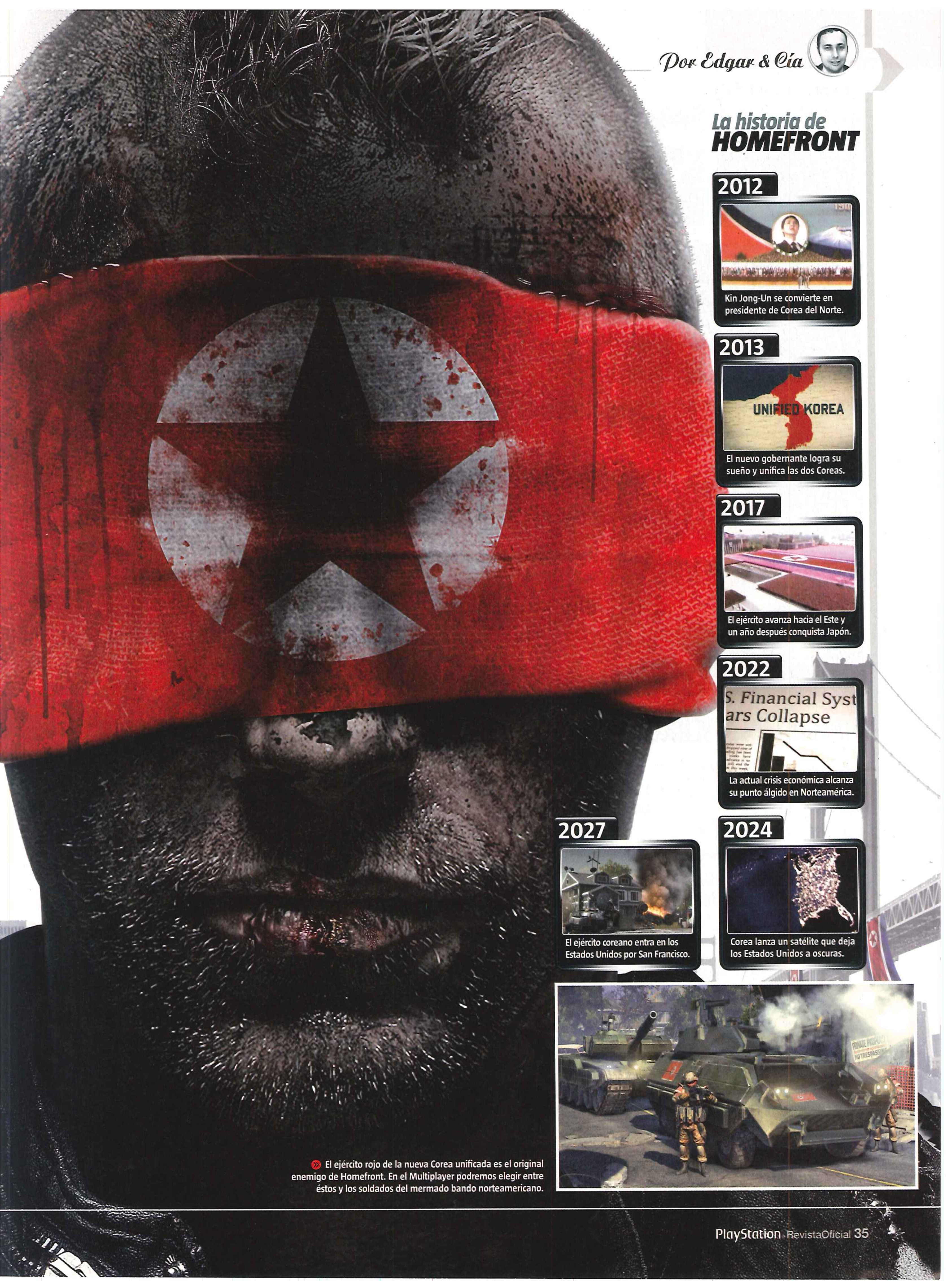
HOMEFRONT

Si los americanos pensaban que la amenaza comunista había acabado a principios de los años 90 estaban muy equivocados. El estudio neoyorquino de Kaos Studios lleva tiempo preparando algo con lo que mantener el mundo occidental alerta. ¿Quieres saber cómo sería una invasión norcoreana a Estados Unidos? Nosotros fuimos a Londres para descubrirlo.

PS3

Año 2027. Los antaño todopoderosos Estados Unidos son ahora una sombra de lo que fueron. Los restos del ejército que a principios de siglo afirmaba preservar la paz y seguridad mundiales no han sido capaces de frenzar el terrible avance invasor de un sorprendente enemigo que se ha hecho fuerte a velocidad de vértigo: Corea del Norte. Esto es lo que se está cocinando en **THQ** para comenzar a lo grande la próxima primavera: una Norteamérica arrasada por dos décadas de recesión económica y de intervenciones militares, una nación abandonada por sus aliados y, por supuesto, acción, disparos y todos los ingredientes propios del *FPS*.

Con todo el trabajo a cargo de Kaos Studios (creadores del inédito en **PS3** *Frontlines: Fuel Of War*) ***Homefront*** nos pondrá en la piel de un desgastado piloto norteamericano que se ve inmerso en una guerra urbana desatada por la entrada en escena del ejército coreano. A partir de ahí **Kaos Studios** dará muestra de todo su potencial a base de contundentes secuencias de acción, ambientación insuperable y la sensación de estar asfixiados a causa del decadente estado en que se encuentran las calles y edificios de la ex primera potencia económica mundial. Como es de esperar, además, este original marco contextual en que se emplaza ***Homefront*** contará con un guión a la altura de las circunstancias, pues toda la trama ha sido desarrollada por la ingeniosa pluma de John Milius, guionista entre otras de *Apocalypse Now* y director de películas como *Amanecer Rojo* y *Conan el Bárbaro*. Y es que sin duda el argumento será una de las principales bazas de este juego ya no sólo por el descaro e imaginación que atesora, sino también porque sabe jugar con esa inseguridad del jugador quien, por absurdo que parezca, en un momento u otro se planteará: «¿puede ser esto posible?». De hecho, no pretendemos asustar a nadie pero tal y como predijeron los componentes de **Kaos Studios**, la carrera política de Kim Jong-Un »



La historia de HOMEFRONT

2012
Kin Jong-Un se convierte en presidente de Corea del Norte.

2013
El nuevo gobernante logra su sueño y unifica las dos Coreas.

2017
El ejército avanza hacia el Este y un año después conquista Japón.

2022
La actual crisis económica alcanza su punto álgido en Norteamérica.

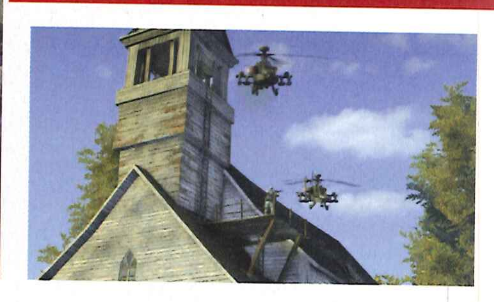
2024
Corea lanza un satélite que deja los Estados Unidos a oscuras.

2027
El ejército coreano entra en los Estados Unidos por San Francisco.

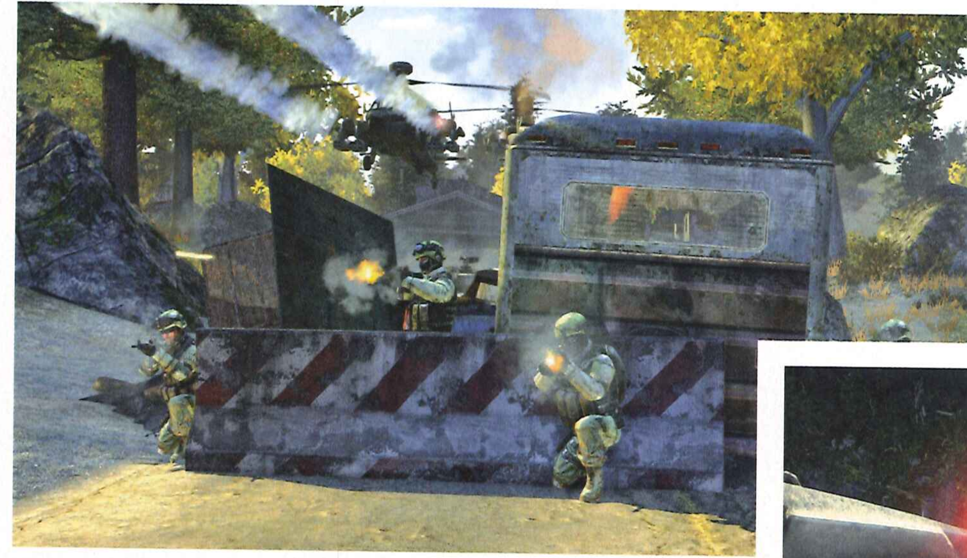
El ejército rojo de la nueva Corea unificada es el original enemigo de Homefront. En el Multiplayer podremos elegir entre éstos y los soldados del mermado bando norteamericano.

















Este es el resultado que varios años de crisis económica han dejado en los barrios residenciales estadounidenses. La parte buena para los intereses del jugador es que tanta depresión y destrucción darán lugar a un campo de batalla de lo más funcional.

UNA GUERRA DE VEHÍCULOS

Tanto la Campaña para un jugador como el Multiplayer gozarán de diversos vehículos que servirán para hacer las partidas más variadas y completas. Cómo no, también habrá armas para destruirlos.

ya ha sido recientemente encauzada para que vaya tomando contacto con su futuro, que no es otro sino suceder a su padre como gobernante de la República Popular Democrática de Corea.

Pero bueno, fatídicos futuros al margen, lo que nos interesa de ***Homefront*** por ahora es su jugabilidad, realmente inspirada en otros *shooters* de **PS3** para una mayor familiarización de los jugadores, quienes fácilmente reconocerán la práctica totalidad de sus controles en una primera toma de contacto.

El original argumento es su virtud y principal baza

Y ya que estamos en materia jugable, vamos a la razón por la que **THQ** nos llevó a Londres: el modo *Multiplayer* de ***Homefront***. Estuvimos probándolo en una enorme sala con varias decenas de consolas conectadas en red local y nuestras sensaciones fueron muy positivas. Por lo general, la primerísima cualidad que debe tener un buen *multiplayer* es clara: que te dé algún aliciente o motivo para ser jugado. En el caso de ***Homefront*** ese motivo viene dado en forma de Puntos de Batalla (BP), que se nos otorgan en forma de recompensas cada vez que realizamos ciertas acciones, ya sean éstas matar un enemigo, derribar un helicóptero, capturar una localización o incluso asistir a un compañero para que acabe con un rival. Después, con esos puntos logrados podremos invertir en mejoras de armamento, *drones* de combate o ataques aéreos para allanar el camino a nuestros compañeros, entre otras diversas opciones. La gran diferencia entre este sistema de BP y los típicos puntos de experiencia que utilizan otros títulos similares es que éstos se deben gastar durante el combate y no des-





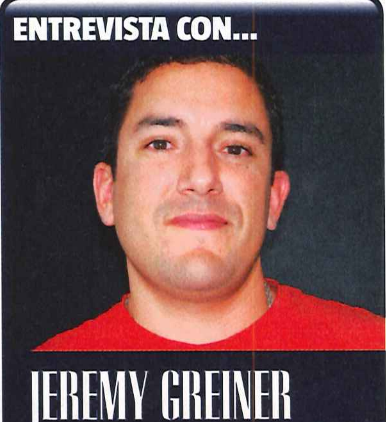
Con los BP que ganemos en el multijugador podremos obtener apoyo aéreo con el que mermar el bando rival.

Drones
En el juego podremos controlar pequeños vehículos manejados con total tranquilidad desde la distancia.

pués. De esta manera se abre ante nosotros un abanico de posibilidades estratégicas de lo más versátil, que nos que llevará a plantearnos cómo administrar sabiamente esas recompensas que se nos dan. Los puntos podremos gastarlos inmediatamente o ahorrarlos para reaparecer al volante de mortíferos vehículos armados, o en el caso de batallas de clanes, especializarnos en una labor que pueda contribuir al éxito tanto tuyo como de tus compañeros en el combate. Por ejemplo, especializarte en destruir tanques mientras un amigo tuyo inunda todo el campo de batalla con sus granadas, dedicarte en exclusiva al apoyo aéreo... Los límites son los que vuestras dotes estratégicas se marquen.

Y otro de los factores que diferencia el multijugador de ***Homefront*** del de otros juegos similares, y que hemos venido comentando en las líneas anteriores, es la posibilidad de controlar todo tipo de ingenios autómatas, desde los pequeños y molestos *drones* hasta helicópteros controlados a distancia. Si a eso le sumamos carros blindados o bombarderos tenemos un cóctel explosivo, y nunca mejor dicho, que promete horas de diversión a los aficionados a la acción y los *shooters*.

ENTREVISTA CON...



JEREMY GREINER
Community Manager de Kaos Studios

¿De dónde surge la idea de que Corea del Norte invada USA?
Queríamos crear algo diferente; algo interesante. Habitualmente los enemigos siempre son rusos o alemanes. Pensamos que además, ésta sería una historia que funcionaría muy bien.

¿Cuál crees que la principal cualidad o virtud de *Homefront*?
En la Campaña lo mejor de todo es la ambientación tan inmersiva que se ha creado. Luego, en *Multiplayer* destacaría el sistema de Puntos de Batalla. Gracias a él la acción va creciendo en intensidad poco a poco y da lugar a un interesante sistema de utilización de recursos dentro de las propias partidas.

¿Piensas que *Homefront* podrá competir en igualdad de condiciones con los otros colosos del género de los *FPS*?
Sí, claro. Creo que nuevamente el sistema de Puntos de Batalla y los servidores dedicados son las claves que lo van a diferenciar de la competencia. Además hemos centrado todos nuestros esfuerzos en crear una grata experiencia para un jugador, para varios jugadores y para la comunidad de seguidores.

¿Desde el principio pensasteis en americanos contra coreanos o barajasteis otras ideas?
A la hora de crear una ficción siempre se manejan muchas ideas y se te empiezan a ocurrir montones de países para entablar batalla. No obstante estamos muy contentos con esta idea por la que nos decantamos.

¿Tendremos ocasión de ver al líder coreano, Kim Jong-Un en el modo Campaña?
Hombre, nunca se sabe quién puede aparecer en la Campaña. Preferimos no desvelar nada por el momento.



ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

Viajamos hasta Japón un día antes de la celebración del Tokyo Game Show para conocer en exclusiva, y de manos de sus creadores Project Aces, cómo será la refundación de la saga Ace Combat. Abrochaos el cinturón. ¡Encendemos motores!







La franquicia abandona las naciones ficticias de anteriores entregas por escenarios reales como Miami y Africa Oriental.



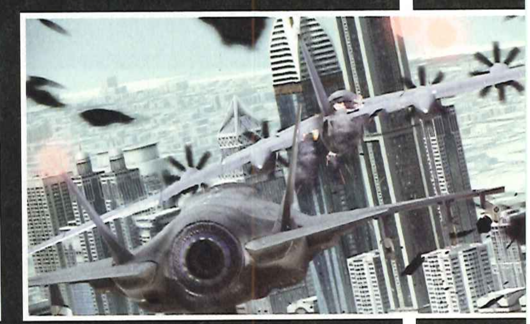
La incorporación de de helicópteros supone toda una revolución para un franquicia nacida al mismo tiempo que PlayStation, en el ya lejano 1995.

PS3 PlayStation Network ACE COMBAT ASSAULT HORIZON 12 www.pegi.info namco

ESPERA A 2011
Aún no se ha desvelado el mes concreto de su lanzamiento, pero al menos disponemos ya de su carátula.







Viajar hasta Japón para conocer a los inventores de todo un género (los *arcades* aéreos) es emocionante. Para un fan de *Ace Combat*, desde los tiempos de su debut en la primera **PlayStation**, la experiencia adquiere tintes cuasi- religiosos. En una de las oficinas que **Namco Bandai** tiene en Tokio nos esperaban los seis principales integrantes de **Project Aces**, el equipo encargado de dirigir la franquicia de **Namco** desde sus remotos orígenes -hace ya 15 años- hasta su completa refundación. Como está sucediendo con las grandes sagas del videojuego (*Castlevania* es el ejemplo más reciente), *Ace Combat* también va a renacer, y nosotros hemos sido testigos de ello. Aunque todavía queda mucho por hacer hasta que el juego llegue a las tiendas en 2011, esperamos que estas páginas os transmitan la misma ilusión que despliegan los componentes de **Project Aces** ante su nueva criatura.

UNA BOMBA EN FORMA DE TRÁILER

Aunque desde hace tiempo ya se sospechaba que **Namco Bandai** y el **Project Aces** andaban enfrascados en una nueva entrega de *Ace Combat*, el primer tráiler con el que se anunció ***AC: Assault Horizon*** puso patas arriba los foros y las redacciones de las revistas especializadas. Sus responsables nos hablaron del momento en que decidieron afrontar los cambios radicales: ***«Un poco después del lanzamiento de Ace Combat 6: Fires Of Liberation en Xbox 360 nos pusimos inmediatamente manos a la obra para facturar un nuevo juego. Pero cuando llevábamos año y medio, decidimos dejar su desarrollo y comenzar de nuevo. Estamos muy contentos con nuestra decisión, porque ahora tenemos el Ace Combat que queríamos hacer, algo completamente nuevo»***. Esos cambios tan radicales, por si no habéis visto aún el espectacular tráiler con el que **Namco** aterrizó en el *Tokyo Game Show*, abarcan



Según nos han prometido, llegaremos a disparar las ametralladoras de los helicópteros en momentos puntuales del juego.

¿Cuál es tu Ace Combat favorito?

NATSUKI ISAKI *Game Design Director*



«Ace Combat 6: Fires Of Liberation, porque fue mi primera ocasión de dirigir un Ace Combat (risas). Además, no puedo evitar sentirme nostálgico porque fué el último Ace Combat de corte clásico».





¿Cuál es tu Ace Combat favorito?

KAZUTOKI KONO *Producer & Executive Director*



«Disfruté mucho con Ace Combat 5: The Unsung War, pero os puedo garantizar que cuando finalicemos Ace Combat: Assault Horizon va a convertirse inmediatamente en mi favorito».



¿Alguien se imaginaba en 1995 jugar algún día con un Ace Combat tan impresionante como este?

Un reputado escritor norteamericano ha colaborado en el guión del juego

» desde la incorporación de helicópteros por primera vez en la historia de la franquicia, a eventos tipo *QTE*, aunque desde el **Project Aces** no están de acuerdo con esa etiqueta. ***«No será un Quick Time Event propiamente dicho, aunque todo el mundo así lo cree tras ver el tráiler. Es parte de una maniobra de evasión que realizarás en una situación determinada. Tú decidirás si hacerla o no»***. Porque en ***Ace Combat: Assault Horizon*** los combates te estallarán en las mismas narices, como puedes comprobar en las pantallas que acompañan estas líneas. Un reputado escritor norteamericano (su nombre aún no se ha desvelado) ha ayudado al ***Project Aces*** a escribir un guión que sitúa la acción en escenarios reales como Miami durante un futuro muy cercano. ***«Lejos de acoplar simplemente una misión tras otra, como en anteriores Ace Combat, hemos querido construir una historia de principio a fin»***, nos comentaron, no sin una ligera carga de autocrítica por la rutina en la que había caído la franquicia en las últimas entregas.

Respecto al protagonista, sólo pudimos arrancarles un nombre: Bishop. Sus motivaciones para entrar en combate siguen siendo un misterio aunque desde algunos foros de Internet, tras estudiar minuciosamente las conversaciones por radio del tráiler, ya se ha habla de enfrentamientos entre las fuerzas de EE.UU. y Rusia, además de vislumbrar algunos de los modelos de cazas (el *F-22* o el *A-10 Thunderbolt*) y helicópteros (*UH-60 Black Hawk* y *AH-64D Apache Longbow*) que encontraremos en el juego. Desde el **Project Aces** no se quiere dar aún una cifra determinada acerca del número de aviones. ***«Habrá una mayor variación de cada uno de los modelos respecto a lo que se vió en los anteriores***


AIR COMBAT (1995) PLAYSTATION


ACE COMBAT 2 (1997) PLAYSTATION


ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE (2000) PLAYSTATION


ACE COMBAT 04: SHATTERED SKIES (2002) PLAYSTATION 2


ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR (2005) PLAYSTATION 2


ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR (2006) PLAYSTATION 2


ACE COMBAT X: SKIES OF DECEPTION (2006) PSP

CON CARIÑO DESDE EL CIELO

La consola **PlayStation** no es la única que cumple 15 años. La saga *Ace Combat* ha acompañado a las sucesivas máquinas de **Sony** desde sus inicios con tres entrega para **PSone**, tres para **PlayStation 2** y dos para **PSP**. También tuvo un ligero escarceo (*Ace Combat 6: Fires Of Liberation*) con la principal rival de **PS3**, pero ya se lo hemos perdonado.

¿Cuál es tu Ace Combat favorito?

TETSUYA OHTAGURO *Lead Programmer*



«Ace Combat Zero: The Belkan War. La razón es porque fue un desafío hacerlo y obtuvimos un montón de feedback por parte de los jugadores. Además fue el último AC en aparecer antes de la fusión con Bandai».







Otra escena del tráiler que ha dado mucho que hablar: la posibilidad de eyectarse del avión en el momento crítico.

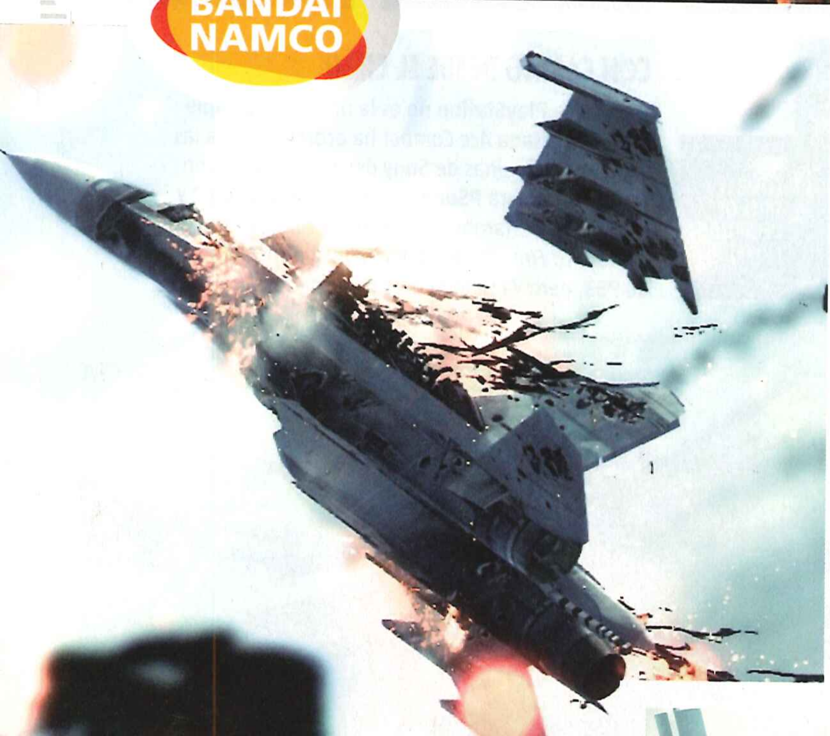
Ace Combat, incluyendo los helicópteros, pero aún no queremos hablar de cifras o modelos concretos. Para crear el modelado de los aviones hemos trabajado directamente con los fabricantes». Al igual que los anteriores *Ace Combat*, esta entrega recreará modelos reales de cazas: ***«Construimos los modelos en 3D y ellos nos iban dando su aprobación. Además hemos contado con el asesoramiento de las Fuerzas de Autodefensa de Japón (el Artículo 9 de la Constitución japonesa prohibe disponer de un ejército propiamente dicho)»***. Viendo las impresionantes imágenes que acompañan a la noticia del lanzamiento de ***Ace Combat: Assault Horizon***, no podíamos dejar de preguntarnos cómo han logrado recrear la destrucción de esos mismos aviones, de una manera tan realista. ***«El Project Aces está compuesto por expertos en aviación que han buscado en todo momento mostrar el mayor realismo en el destrozo de los aviones, tal y como sucedería en la vida vida real. Bueno, con una salvedad: cuando un ala se rompa bajo la presión de las balas, será como si el avión perdiera un brazo. El aceite emulará la sangre»*** nos comentaron entre risas, los seis componente del Project Team, liderado por Kazutoki Kono (Productor y Director Ejecutivo del proyecto).

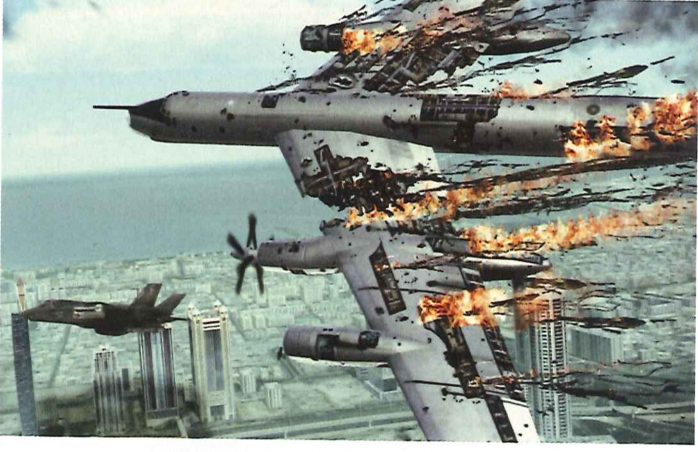
DUELOS AÉREOS SOBRE CIUDADES

Otra de las secuencias que más han impactado de este primera avance de ***Ace Combat: Assault Horizon*** es la imagen de los cazas combatiendo sin piedad entre un enjambre de rascacielos, con los ventanales estallando en mil pedazos. Ante la pregunta de si habrá daños en tiempo real sobre los escenarios, tal y como parece vislumbrar el tráiler, Kono fué tajante:









¿HAS VISTO SANGRAR UN AVIÓN?

De esta manera tan rotunda nos describieron los componentes del equipo **Project Aces** la destrucción de los aviones en ***Ace Combat: Assault Horizon***. Los cazas y bombarderos perderán sus alas como lo haría un ser humano al perder un brazo o un pierna... entre cascadas de aceite y combustible (en lugar de sangre). No me negaréis que es impactante.

Las ciudades de Assault Horizon prometen ofrecernos el enjambre de rascacielos que no pudimos encontrar en PSone, PlayStation 2 y PSP.

¿Cuál es tu Ace Combat favorito?

KOSUKE ITOMI *Visual Director*



«AC6: Fires Of Liberation. Fue el primero en Next-Gen y resultó un desafío hacerlo atractivo y competitivo respecto a los juegos de otras compañías. Toda esa experiencia la hemos aprovechado en el nuevo AC: Assault Horizon».

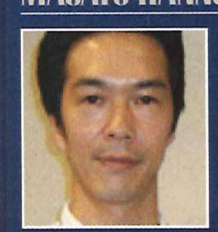
«El avance que hemos mostrado en el Tokyo Game Show está creado íntegramente con el motor del juego, pero eso no significará que puedas destruir cada edificio del escenario. PlayStation 3 no podría soportar semejante derroche gráfico. Eso sí, habrá ventanales rotos y misiles impactantando contra los edificios». Semejante despliegue gráfico ha supuesto no pocos quebraderos de cabeza para el equipo **Project Aces**. ***«Para crear los escenarios hemos recurrido a las fotos por satélite de GeoEye, pero como los helicópteros vuelan a menor altitud que los aviones, las fotos por satélite, aunque atesoraban la mayor calidad posible, no nos bastaban. Tuvimos que tomar más fotos por nuestra cuenta para poder dotar de mayor detalle y resolución a los escenarios»***.

ACE COMBAT Y LA COMPETENCIA

Namco fué la primera en fusionar simulación aérea y mecánica *arcade*, dando nacimiento a la saga *Ace Combat*, pero en los últimos años, otros desarrolladores han apostado por explotar este género, con magníficos resultados, especialmente los estudios rumanos de **Ubisoft**. Desde el **Project Aces** son plenamente conscientes de la creciente importancia que está cobrando la franquicia *Tom Clancy's H.A.W.X.*, aunque no temen la rivalidad: ***«Sabemos que muchos de nuestros fans han sentido la llamado de los H.A.W.X., pero les vamos a ofrecer algo completamente nuevo y mucho mejor. Realmente, H.A.W.X. no es nuestra competencia. Ellos se encaminan más hacia la simulación, mientras que nosotros nos decantamos por la acción»***. Desde luego, viendo estas imágenes, y teniendo en cuenta que todavía restan muchos meses para ver a ***Ace Combat: Assault***

¿Cuál es tu Ace Combat favorito?

MASATO KANNO *Art Director*

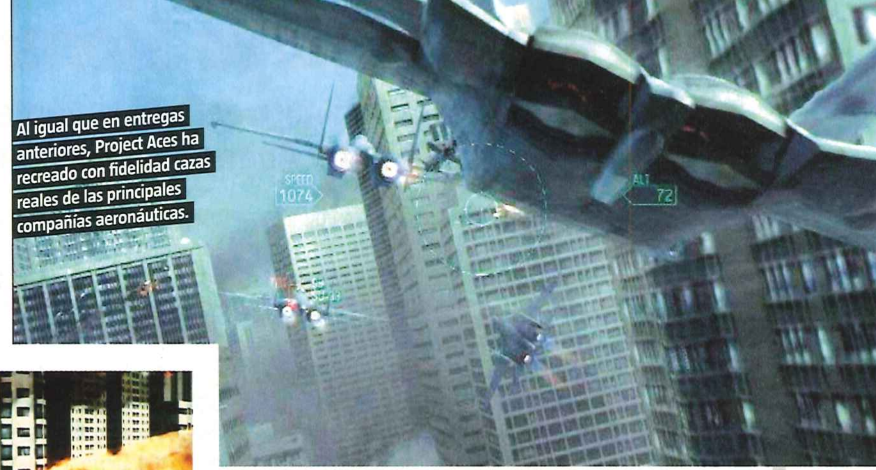


«Ace Combat 04: Distant Thunder. Porque fue el primero en usar fotos por satélite. Además nos encantó crear ese mundo irreal, alrededor de la construcción de Stonehenge, aquella súper batería de cañones».



Aunque la imagen pueda inducirnos a creer que podremos volar edificios enteros, los daños se limitarán a ventanales hechos añicos y misiles impactando contra la fachada. Ya es mucho más de lo que suelen desplegar los arcades aéreos en consola.





Al igual que en entregas anteriores, Project Aces ha recreado con fidelidad cazas reales de las principales compañías aeronáuticas.

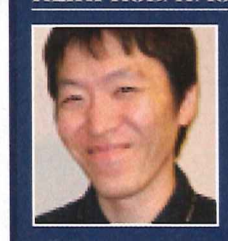






¿Cuál es tu Ace Combat favorito?

KEIKI KOBAYASHI *Sound Director*



«Me gustan todos los Ace Combat. Cuando salió el primero, estaba en la universidad. Cuando se puso a la venta AC3 me contrataron en Namco y en la cuarta entrega ya estaba trabajando para la franquicia».

UN PROYECTO DE ASES

Un día antes de la celebración del Tokyo Game Show, este redactor pudo cumplir uno de sus sueños: conocer al equipo Project Aces. Desde el año 1995 esta buena gente se ha encargado de dirigir los destinos de la saga Ace Combat.

El multijugador On-line será muy especial

Horizon en las tiendas, **Ubisoft Romania** tendrá que trabajar duro para volver a alcanzar la estela del **Project Aces**.

DE MODOS MULTIJUGADOR Y TV 3D

La pregunta era inevitable, sobre todo teniendo en cuenta las posibilidades que ofrece la mecánica de los *Ace Combat* a la hora de enfrentarnos contra otros usuarios. ***«El multijugador On-line será muy bueno, pero no podemos desvelar nada de momento. Eso sí, os prometemos que lo pasaréis en grande mientras os enfrentáis a otros jugadores. Queremos hacer algo muy especial con él. Ya os informaremos en los próximos meses»***. Respecto a una posible opción de jugar a ***Assault Horizon*** con el mando *PS Move*, Kazutoki Kono y sus compañeros nos confesaron que han estado experimentando con el nuevo periférico de **Sony**, pero aún siguen estudiando su futura implementación porque los ensayos que han tenido hasta ahora con ***Assault Horizon*** no han resultado muy satisfactorios. Además, se mostraron muy interesados sobre el parque de televisiones 3D en España. ***«Por supuesto que nos gustaría ofreceros el nuevo Ace Combat: Assault Horizon optimizado para televisiones 3D. Creemos que algunas escenas funcionarían muy bien, pero otras no. Estaremos atentos a las peticiones de los jugadores de los distintos mercados»***.

Habríamos estado dos días enteros hablando con el equipo **Project Aces**, pero la entrevista llegó a su fin y ellos regresaron a su planta del edificio de **Namco Bandai**, de acceso restringido. Allí se está cociendo algo muy gordo, pero aún tendremos que esperar para ver despegar a los cazas y helicópteros de ***Assault Horizon***. De momento pinta bien, extremadamente bien.



¿Podéis distinguir esta imagen de un fotograma de la serie de TV? Vale, se aprecian algunos píxeles, pero imagina que la están emitiendo por la tele digital. ¿A que cuela?



PS3 Naruto Shippuden
Ultimate Ninja Storm 2

Cyberconnect2 dinamita definitivamente la barrera gráfica entre Anime y videojuego

No hace falta ser un fan de *Naruto* para apreciar la impresionante calidad gráfica que alcanza esta secuela, nuevamente firmada por los maestros de **Cyberconnect2**. Un viejuno como yo daría un pulmón por disfrutar de un juego sobre *Mazinger Z* con semejante factura visual, pero de momento me conformo con ver a *Naruto*, *Sasuke* y Cía. combatiendo en este universo de puro dibujo animado, al que se ha dotado de combates mucho más dinámicos y más de 40 personajes. Gracias a que los japoneses estaban guardando cola para ver el último simulador de colegialas bailongas, no tuvimos problema para probar una *demo* del juego a nuestras anchas.



En Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2 no todo consiste en medirse el lomo con otros personajes. También tendrás ocasión de explorar localizaciones tan hermosas como ésta.



Que no os engañe la imagen. La mocita de las coletas era en realidad un guardia jurado, encargado de evitar que robásemos el peluche de Majin.

PS3 Majin And The Forsaken Kingdom

El gigantón de Game Republic encandiló a la chavalada japonesa. No nos extraña...

Tepeu, el galán de los bombachos, hará buenas migas con el colosal Majin.

Aunque queda poco más de un mes para poder disfrutar en casita de las andanzas de *Tepeu* y el colosal *Majin*, la pareja no quiso perderse el **TGS**, deleitando a la parroquia con su particular mezcla de estrategia, aventura y acción. Controlando a *Tepeu* y dando órdenes al gigantesco *Majin*, tendrás que afrontar diversos *puzzles* y plataformas mientras combinas las habilidades de la pareja. *Majin* tiene cara de buenazo pero esconde un terrible secreto y una fuerza descomunal que descargará sobre tus enemigos. A medida que vayas avanzando, irás averiguando más sobre *Majin* y sobre la naturaleza de los oscuros fulanos que asolan esta tierra, tan misteriosa como hermosa.





Comparad esta pantalla con el entrañable Dragon Ball de SNES con el que nos quemamos las pestañas a mediados de los 90.

PS3 Dragon Ball
Raging Blast 2

90 personajes, 14 escenarios descomunales y un Anime inédito de propina. Este año, Spike cumple.

Las críticas lanzadas hacia el primer *Raging Blast* parecen haber espoleado a **Spike**, porque están tirando la casa por la ventana con la secuela. A la cifra de 90 luchadores (entre los que se han confirmado fichajes como *Dabra*, *Janemba*, *Pikkon* o *Nail*) y sus modos Off-line y On-line (con torneos hasta para 16 jugadores), hay que añadir un extra de lujo, integrado en el BD: el remake del *OVA* de 1993 *Saiyan Zetsumetsu Keikaku*, remontado y rebautizado como *Plan To Eradicate The Super Saiyans*. ¿Y el juego? Espectacular. Nos zurramos la badana contra la CPU ante la desconcertada mirada de la azafata del *stand* de **Namco Bandai**, que por suerte no supo descifrar nuestras sartenadas de tacos al jugar.

La cara de ilusión antes del combate. Luego, apalizados por Dabra, llegarían los tacos y los lloros.





Al principio cuesta un poco acostumbrarse a ser atacado desde cualquier ángulo por dos personajes diferentes.

Dragon Ball Z PSP
Tenkaichi Tag Team

Lo más granado del universo DBZ se alía por parejas para saltarse los dientes

Si nos canearon en *DBZ Raging Blast 2*, imaginad la paliza que nos cayó encima al probar por primera vez el *beat'em-up* por parejas diseñado por **Spike**. Con 70 luchadores para elegir y formar parejas imposibles (*Piccolo* luchando al lado de *Freezer*, por ejemplo), ***DBZ Tenkaichi Tag Team*** despliega una gran variedad de modos para uno o varios jugadores. Desde el modo *Dragon Walker*, que recrea desde la saga de los *Saiyans* hasta *Majin Buu*, hasta las modalidades *Battle 100* y *Survival* para titanes del *combo*. Y cómo no, habrá duelos para 4 jugadores simultáneos, aunque sólo en *ad-hoc*.

Asistiremos a alianzas sorprendentes. Aquí tienes a Gohan, luchando al lado del Androide Nº16.



En su primer contacto con Tenkaichi Tag Team, Nemesis mordió el polvo de forma miserable. En su descargo hay que decir que los controles estaban en japonés y que ese día habia desayunado poco.



La fuerza bruta de Heinrich y la magia de Gretchen deberán combinarse para vencer a criaturas tan grotescas como estas.

No sabemos de dónde habrán sacado las ideas para crear a los monstruos de Knights Contract, pero sospechamos que todo nació de un atracón de morcilla a las cuatro de la mañana.

¿Quién nos iba a decir que en la Alemania del Siglo XVII se llevaban los mismos pantalones de cuero que ahora? Los teutones eran unos visionarios.

PS3

Knights Contract

Una bruja sexy, un hotentote inmortal y el repertorio de criaturas más desagradables que hayas visto. Adorable.

Hay que reconocer que **Game Republic** se lo ha currado con el argumento de ***Knights Contract***. *Heinrich* es un verdugo que se gana los garbanzos ejecutando brujas. Un día decapita a la hermosa *Gretchen* que le maldice con la vida eterna. Pero he aquí que la moza hechicera resucita y convierte a *Heinrich* en su gorila. Un contrato de caballeros (o una maldición si lo prefieres) les ata, y el jugador, encarnando al inmortal *Heinrich* debe velar por la vida de *Gretchen*, mientras ella busca venganza en la Alemania del siglo XVII. Eso sí, en lugar de juglares en calzas aquí te espera un desfile de criaturas grotescas, surgidas de lo más profundo del infierno. Dado que *Heinrich* no puede morir, tu mayor preocupación será que *Gretchen* no la palme. Afortunadamente la bruja no sólo luce palmito, sino que despliega un amplio repertorio de hechizos que te sacarán las castañas del fuego en más de una ocasión. ***Knights Contract*** aporta un nuevo giro de tuerca al género de espada y brujería, apoyándose en unos gráficos sorprendentes (atentos al modelado y animación facial) y mucha casquería.



PSP

God Eater Burst

Con más de 600.000 copias vendidas de la primera versión, **Namco Bandai** presentó en el **TGS** esta versión mejorada (que será la que llegará a Europa). Si te gusta *Monster Hunter* te chiflarán sus más de 125 misiones en las que tendrás que dar caza a demonios junto a otros usuarios en cooperativo *ad hoc*.



PSP

Kamen Rider Climax Heroes OOO

Jamás llegará a Occidente, pero no podíamos aguantar la tentación de mencionar este juego de lucha, inspirado en la mítica serie creada por Shotaro Ishinomori en los 70. Héroes con bufandita, máscara de insecto y carnet de moto, que han dado pie a millones de productos. Este UMD es la versión mejorada de un juego de **PS2**.



PS3

Tales Of Graces F

Namco Tales Studio lanzará en Japón el próximo diciembre esta versión optimizada para **PS3** del juego comercializado las anteriores navidades en Wii. La «*F*» se refiere a Futuro, ya que esta nueva versión, además de gráficos en alta definición, ofrecerá una trama adicional amén de otras cosicas para deleite de los amantes del *RPG*.

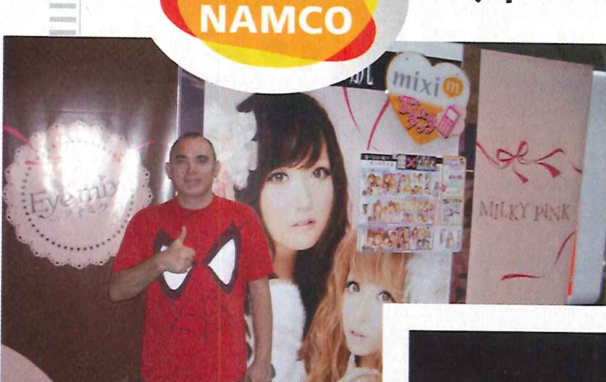
Reportaje

TOKYO GAME SHOW 2010

BANDAI NAMCO

El Paraíso del Jugón

Dos días en el Tokyo Game Show dan para mucho, para ver juegos, intentar comunicarse sin éxito con los japoneses... y saquear las tiendas de Akihabara.





David Fraile, PR Manager de Namco Bandai acompañó a Nemesis en su tour nipón. Aquí le tenéis frente a la recreativa que le transformó en una teenager nipona. Ahora se llama Akimi Chotera.



Todos estos japoneses no están mirando un eclipse, sino la conferencia que dió Sony C.E. en 3D. Hubo mordiscos por conseguir unas gafas. Nosotros nos hicimos al final con un monóculo.

El TGS está repleto de peculiares animadores (y animadoras) que te intentan convencer para que vayas a ver sus juegos. Y si hay que vestirse de Megaman pocho... pues se visten.

Akihabara está repleto de tiendas de videojuegos. Pero nosotros queríamos más. Y David localizó al fin Super Potato, el paraíso del Retro. Uno vendería a su abuelo a la ciencia por 10 de estos juegos.





En el extremo más alejado del TGS se encontraban las tiendas de las compañías. La de figuras de Square Enix era la más transitada. Intentamos venderles la idea de una figura de acción de Edgar & Cía. No cuajó.

Entre los pabellones uno podía sacarle fotos a los fans del Cosplay. Bueno a todos no. El Ronald McDonald era demasiado inquietante.

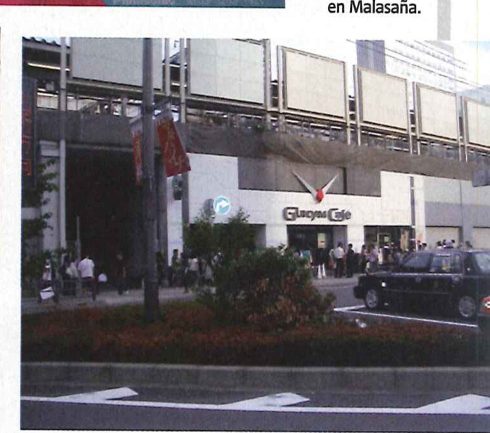
Si viajáis a Tokio, no os perdáis la oportunidad de visitar Super Potato. Llevad una maleta vacía y una lista de excusas para los aduaneros de Barajas.

Día y noche, había cola frente al flamante Gundam Cafe de Akihabara. En vista del éxito, vamos a abrir un Pub de Zylones en Malasaña.



Las compañias obsequiaban con regalos a quienes probaban sus juegos. Más de uno se tragó dos veces la misma cola por la toalla de marras.

Las oficinas de Namco Bandai en Tokio. Intentamos robar el peñasco del fondo, pero nos cazaron.





Probando la nueva versión 3D de Ridge Racer 7. La coleta era opcional.

GA'HOOLE: LA LEYENDA DE LOS GUARDIANES

EL VIDEOJUEGO

VUELA EN 3D CON

GA'HOOLE

LA LEYENDA DE LOS GUARDIANES

EN TU CINE DESDE OCTUBRE 2010

DIVIÉRTETE CON EL VIDEOJUEGO Y SÉ UN GUARDIÁN

¡YA A LA VENTA!





Wii

NINTENDO DS

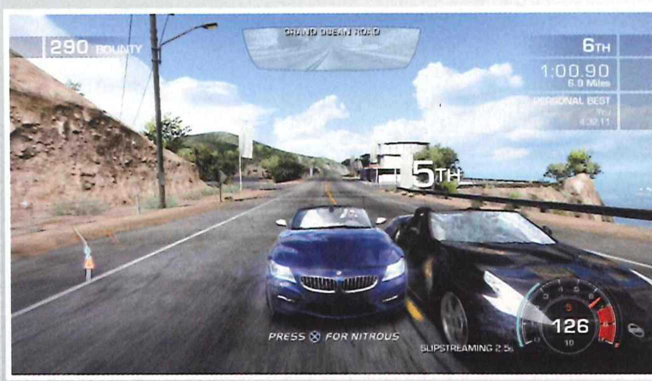




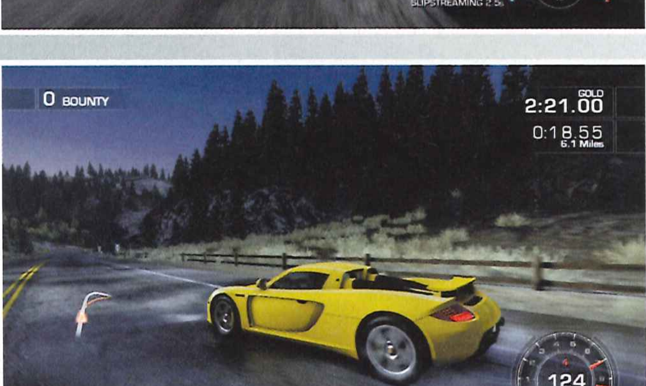





EA
LO
DE
PS3
PlayStation Network
A LA VENTA EL 18 DE NOVIEMBRE
NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT
POLICE



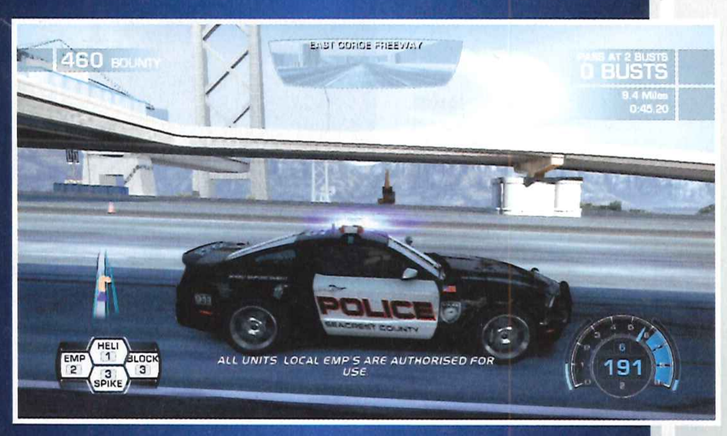












El arcade de conducción por excelencia se reinventa una vez más

Como cada año, ya ya van unos cuantos, la saga de conducción más exitosa de los últimos tiempos visita PlayStation 3 (como ya hizo con las consolas anteriores de Sony) para ofrecer la velocidad más extrema a todos los jugadores, pues si por algo se ha caracterizado esta serie es por su jugabilidad y accesibilidad casi inmediatas.

Para la entrega de este año, que estará en las tiendas de todo el país el próximo 18 de noviembre en dos ediciones diferentes (echa un ojo a la página siguiente si quieres más información al respecto), se ha buscado innovar dentro de un género en el que parece que está todo inventado, pero a la vez los programadores han optado por echar una mirada al pasado. Los responsables de Criterion (que así se llama la desarrolladora de esta entrega y que debuta en la saga tras haber sido responsable de los geniales Burnout) han optado por inspirarse en capítulos anteriores como Need For Speed: Most Wanted o Need For Speed: Hot Pursuit 2, para reproducir las intensas carreras que tienen lugar en entornos ficticios. Se ha creado un enorme mapa lleno de localizaciones distintas (desde preciosos bosques hasta oscuros desfiladeros, zonas en construcción o sinuosas carreteras que discurren paralelas a la costa), que es cuatro veces más grande que el que daba forma al entorno de Burnout Paradise, para que te hagas una idea. A diferencia de otros títulos anteriores, las carreras podrán ser elegidas directamente sobre el mapa, »

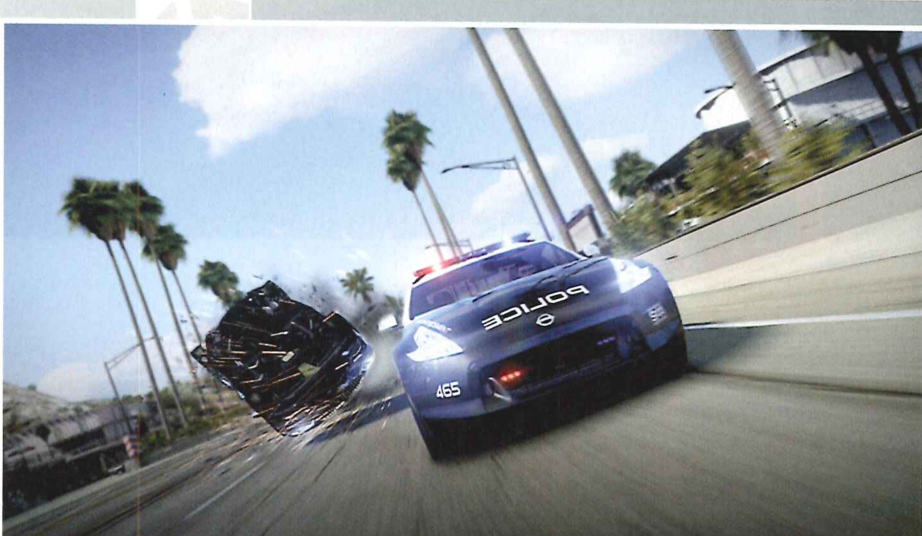
¡Así se juega!

Gracias a la información que aparece en pantalla podrás conocer tu posición y la de tus rivales, la recompensa total que existe por detenerte o el número de detenciones que has realizado (dependiendo de si eres corredor o policía), así como tener acceso a los diferentes artilugios que pueden emplearse.
Existen además tres puntos de vista distintos desde los que participar en la acción, dos de ellos interiores y otro desde el exterior del vehículo que pilotas.



Selecciona tu bólido

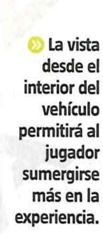
A través de esta pantalla podrás elegir entre los diferentes vehículos que tendrás a tu disposición. Además, si lo deseas, realizarás una sesión de fotos con el mismo o cambiarás el color de su carrocería.













La vista desde el interior del vehículo permitirá al jugador sumergirse más en la experiencia.

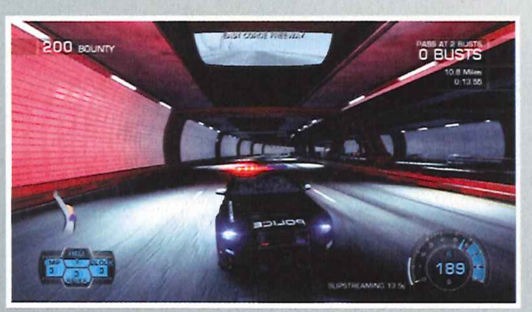


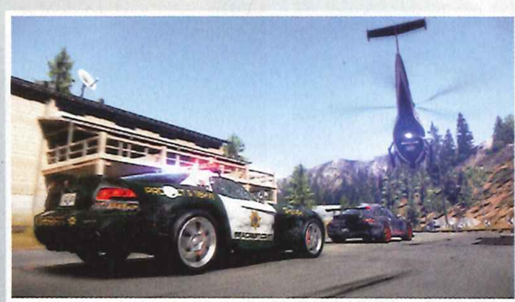


presentando cada una de ellas varias pruebas diferentes. La mayoría consistirán en un trazado con principio y fin (de este modo se logra una variedad mucho mayor que si fuera todo basado en circuitos cerrados) pero también se incluyen otras disciplinas como Contrarreloj, Eliminación o una en la que deberemos lograr la máxima velocidad posible al pasar por un punto determinado del mapa.

Antes de entrar en la carrera propiamente dicha podremos selccionar a qué lado de la ley queremos petenecer: al de los corredores ilegales o al de los policías. Ambos cuentan con un impresionante catálogo de vehículos modelados con un gran nivel de detalle a partir de sus versiones reales, con marcas tan conocidas como Ford, Lamborghini, Pagani o McLaren que han cedido sus mejores coches para que hagan acto de presencia en el nuevo juego de Electronic Arts. A partir de este momento, darán comenzo unas intensas carreras en las que tendremos que llegar los primeros, si somos los corredores, o impedir que éstos lleguen a buen puerto, si a quien encarnamos es a la policía. Estos últimos cuentan con varias herramientas a su disposición para conseguirlo: podrán llamar a un helicóptero para que

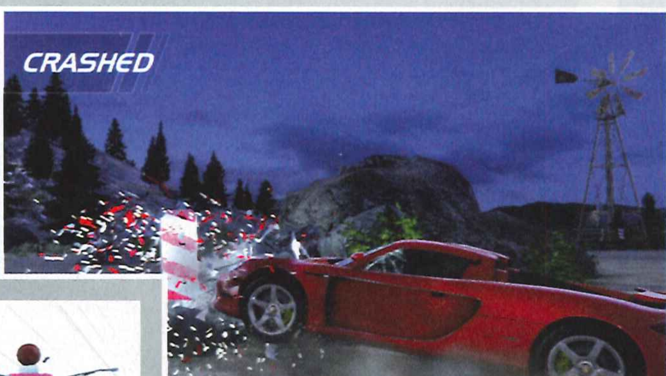

Durante las carreras nocturnas podremos apagar y encender a nuestro antojo los faros.

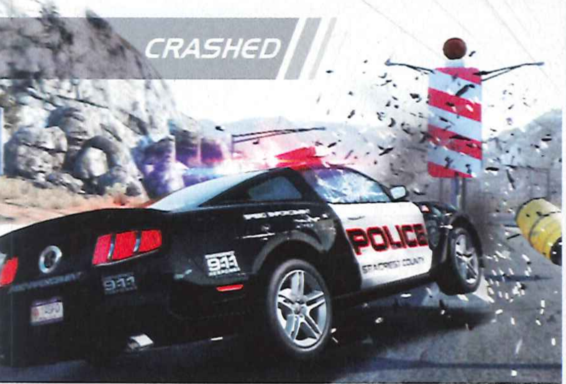




¡Súper Colisiones!

Un choque a más de doscientos kilómetros por hora es algo digno de verse... Y en Need For Speed Hot Pursuit podrás recrearte a cámara lenta, ya que incluye algunos de los impactos más espectaculares que se han visto en el género.



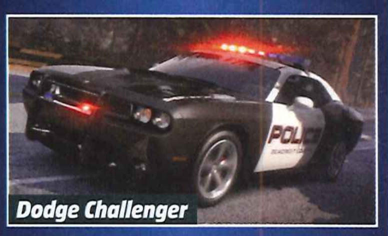







Gracias a la utilización del turbo podremos conseguir un impulso extra para superar a los rivales.

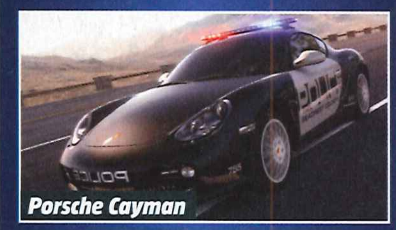

Alfa Romeo 8C


Dodge Challenger


Audi TT Coupé


Chevrolet Camaro

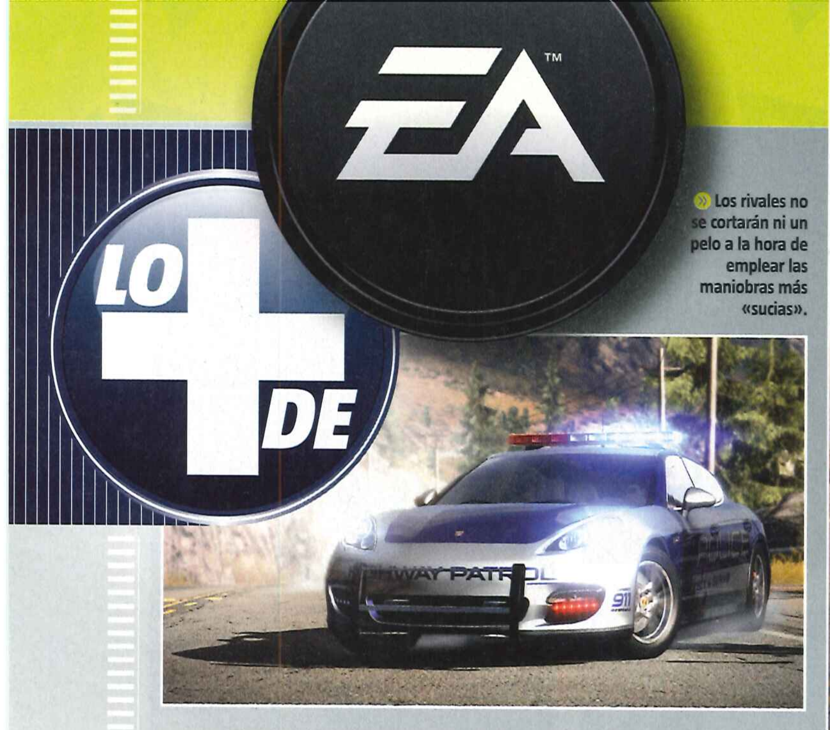

Ford GT 500


Porsche Cayman

Edición Limitada



El mismo día que se pone a la venta el juego también estará disponible esta Edición Limitada que incluirá un código para poder descargarse en el acto seis modelos exclusivos (arriba podéis contemplarlos) con los que competir. Si te haces con ella, ya sabes que tendrás una ventaja añadida desde el primer día para enfrentarte a tus rivales.



Los rivales no se cortarán ni un pelo a la hora de emplear las maniobras más «sucias».



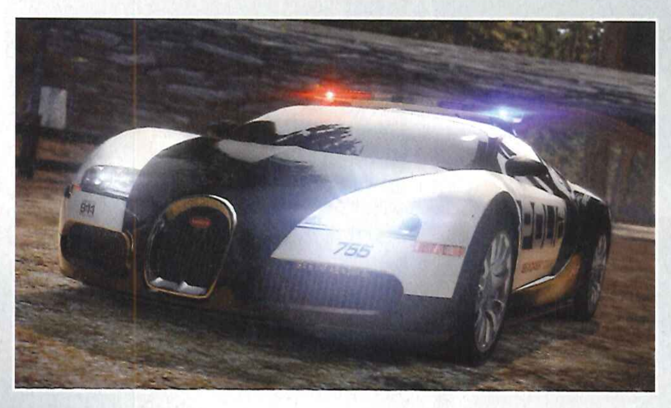








El juego presenta unos escenarios de gran belleza, como este paraje de montañas heladas por el que transcurre parte de la acción.

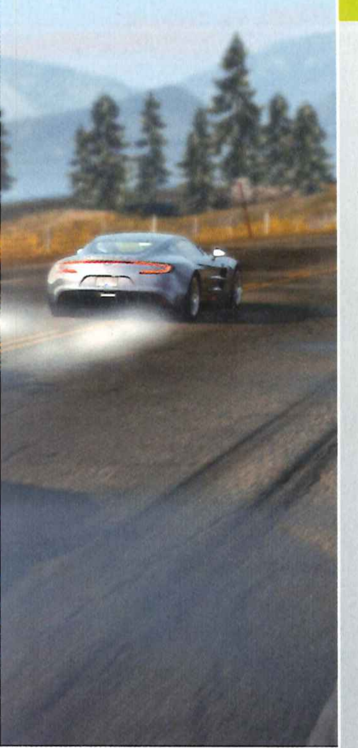


¡Te pisarán los talones!

La policía de Need For Speed Hot Pursuit cuenta con un catálogo de vehículos a su disposición que no tiene nada que envidiar al de los corredores. Algunos modelos, como el Lamborghini Reventón, serán exclusivos de las fuerzas de la ley y el orden.

acose a los corredores, desplegar una alfombra de pinchos en la carretera o lanzar una señal electromagnética que interfiera en los sistemas eléctricos de los vehículos rivales. Los corredores también contarán con una reserva de «turbo» que poder activar para coseguir un impulso extra, y a medida que la recompensa por su captura vaya aumentando y sumando ceros (uno de los objetivos del juego) podrán ir accediendo a nuevas competiciones, vehículos y modificaciones, aunque también tendrás que enfrentarte a rivales más hábiles.

Otro de los puntos fuertes del juego es la integración con la comunidad Need For Speed, que se consigue con una herramienta que rige el sistema principal, llamada «Autolog» y que ha sido descrita como el «Facebook» del juego. Podrás acceder a las actividades de tus amigos, lás últimas noticias y por supuesto retarles a duelo, pues las opciones multijugador también estarán presentes. Con todos estos alicientes, es seguro que se convertirá en uno de los reyes del catálogo de PlayStation 3 de cara a las próximas Navidades.





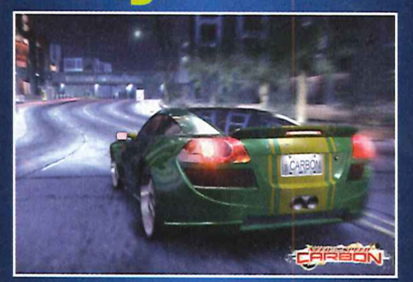




Cada una de las carreras pondrá a tu disposición una serie de coches diferentes. Los hay para todos los gustos.



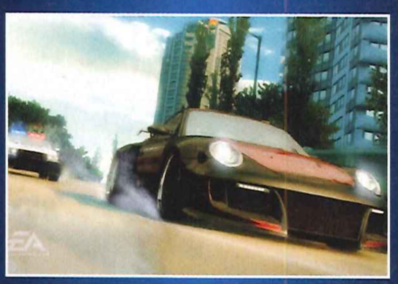
La saga en PS3



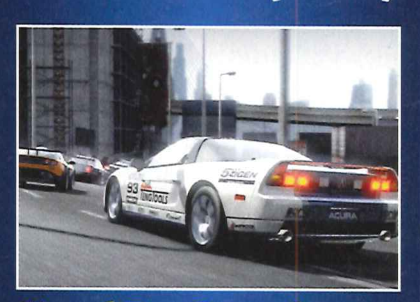
Need For Speed Carbono (2007)



Need For Speed Pro Street (2007)

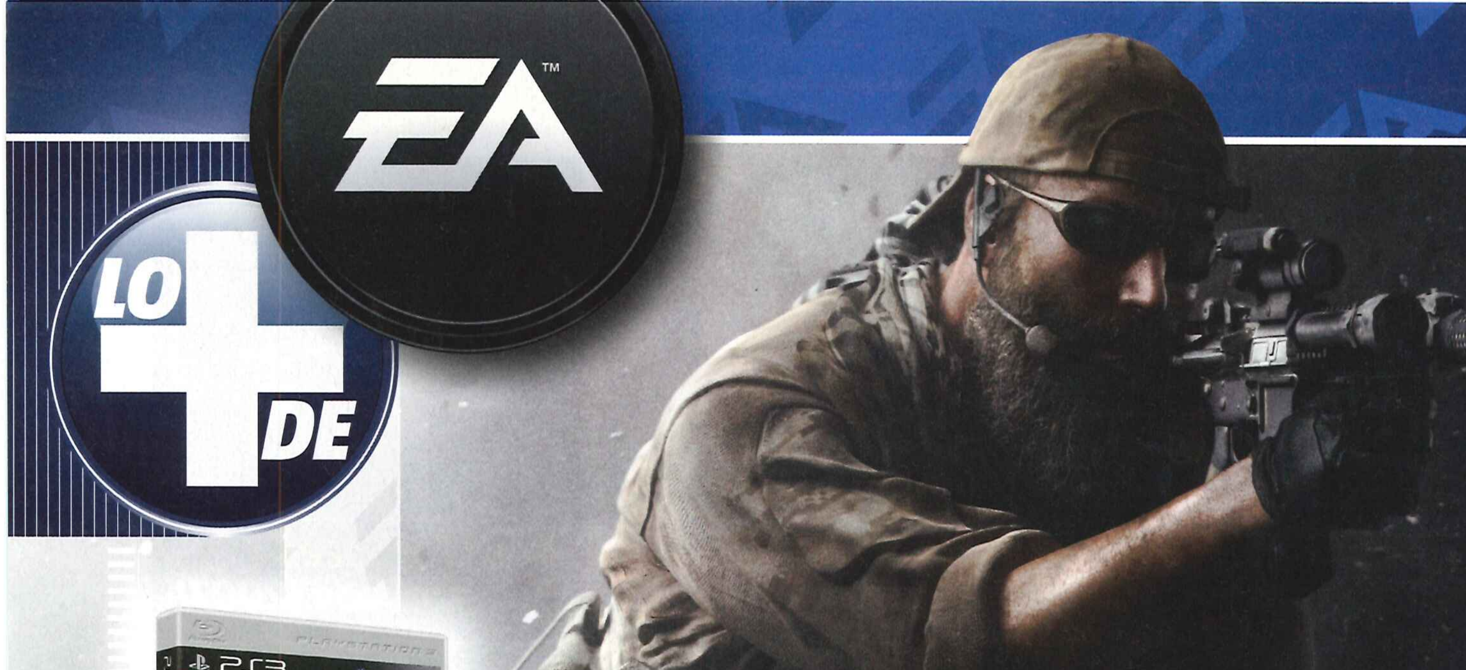


Need For Speed Undercover (2008)



Need For Speed Shift (2009)





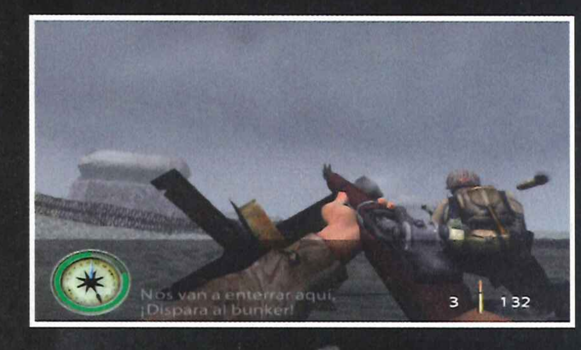


A LA VENTA EL 14 DE OCTUBRE

MEDAL OF HONOR

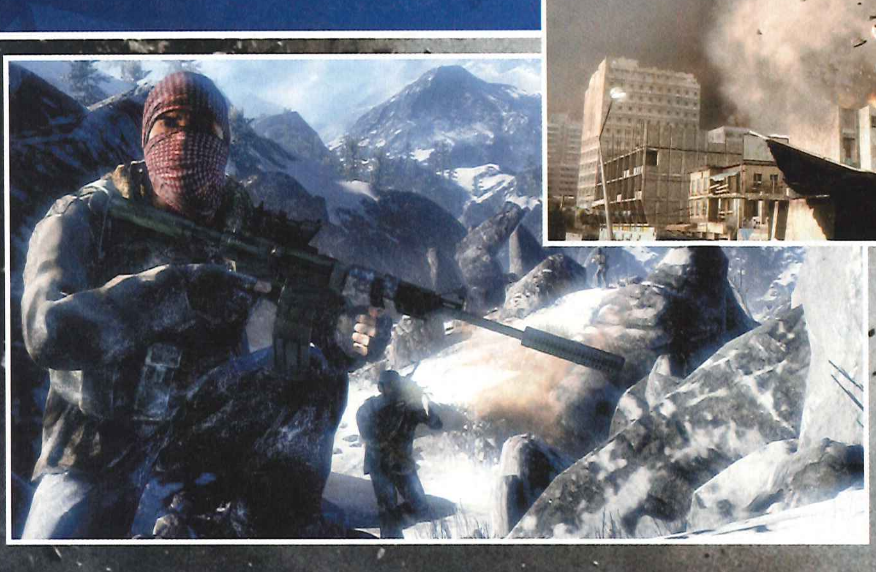
Descubre lo duro y bestial que resulta combatir en la guerra más salvaje y compleja de nuestros días





¡MOH Frontline de regalo!

Con detalles tan alucinantes como éste, EA vuelve a demostrar su constante afán por cuidar y sorprender a sus más fieles seguidores. Para los que lleven poco tiempo en esto del videojuego, MOH Frontline fue una de las entregas más celebradas de la saga en PlayStation 2. Una entrega completamente remasterizada en la que viviremos algunos de los momentos más importantes de la Segunda Guerra Mundial, entre ellos el desembarco de Normandía.





Combate en equipo contra un fiero y fanático enemigo que te superará siempre en número. Una guerra total en la que nunca cesan las amenazas.



¿Cómo se puede ganar una guerra en la que cualquiera puede ser tu peor enemigo... o tu mejor aliado? Medal Of Honor es la compleja respuesta que ha creado Electronic Arts a la complicada Guerra de Afganistán. Entrar en el mayor avispero bélico actual formando parte de algunas de las unidades de élite más duras y preparadas de los Estados Unidos: los Operadores TIER 1, los Delta y los Seal. Es una guerra total en las que un día combates puerta a puerta en un poblado de las fuerzas opositoras y al siguiente luchas por cada palmo de terreno de las escarpadas montañas. Dos grandes modos de juego, Campaña y Multijugador On-line (elaborado por DICE), para vivir de dos maneras bien distintas esta increíble aventura bélica. Desarrollados por equipos de programación diferentes, cada modo es independiente y suponen una experiencia de juego radicalmente distinta y, sobre todo, absolutamente realistas y adictivas. Por si todo ésto no fuera suficiente, EA nos obsequia con una entrega remasterizada del popular Medal Of Honor Frontline que arrasó en PlayStation 2, en exclusiva para PS3.

Edición TIER 1

Para los amantes de los contenidos exclusivos, EA va a sacar al mismo precio un número de unidades limitadas que incluyen los siguientes extras:

ACCESO ANTICIPADO AL TIER 1: Acceso inmediato al operador con barba de la clase de Asalto TIER 1 con camuflaje único que diferenciará al propietario de la edición TIER 1 del resto de jugadores.
RIFLE DE ASALTO M60: Este poderoso Rifle de Asalto es exclusivo de la Edición TIER 1. El remedio perfecto para un ataque con AK47.
MP-7: Es el arma utilizada por los Operadores TIER 1 en batalla. Con su escaso peso, su alta cadencia de disparo y su habilidad para penetrar chalecos antibalas, la MP7 se maneja como una pistola, pero permite alcanzar objetivos como un rifle.
ESCOPETAS TOZ194 Y 870MCS: Acceso inmediato a estas dos devastadoras escopetas con la munición más poderosa para el combate cuerpo a cuerpo.
CAMUFLAJE PARA LA CLASE DE OPERACIONES ESPECIALES: Los jugadores conseguirán este camuflaje único que les ayudará a ocultarse en el entorno y distinguirse de otros jugadores.
ACCESO A LA BETA DE BATTLEFIELD 3: Recibe una invitación para la Beta del esperado shooter de EA, Battlefield 3. Battlefield 3 es la próxima entrega del galardonado estudio de DICE en Estocolmo, Suecia.
MEDAL OF HONOR FRONTLINE EN HD: El clásico Medal of Honor Frontline completamente remasterizado en HD, sólo disponible para PlayStation 3.





Batallas Multijugador

Sin duda el modo estrella de esta entrega. Combates On-line por equipos de hasta 24 jugadores, con cuatro modalidades de juego, tres tipos de soldados configurables y ocho espectaculares mapas ambientados con todo lujo de detalles en tierras afganas.



En cuanto menos te lo esperes, de una pared surgen una triada de brutos mecánicos con ganas de masajearte las espaldas.

Género
Acción/Shooter
Compañía
Sega
Desarrollador
Platinum Games
Distribuidor
Sega
Jugadores
On-line
Sí (Ranking)
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.811 MB)
P.V.P. Recomendado
71,90 €
www.sega.com/games/vanquish
18

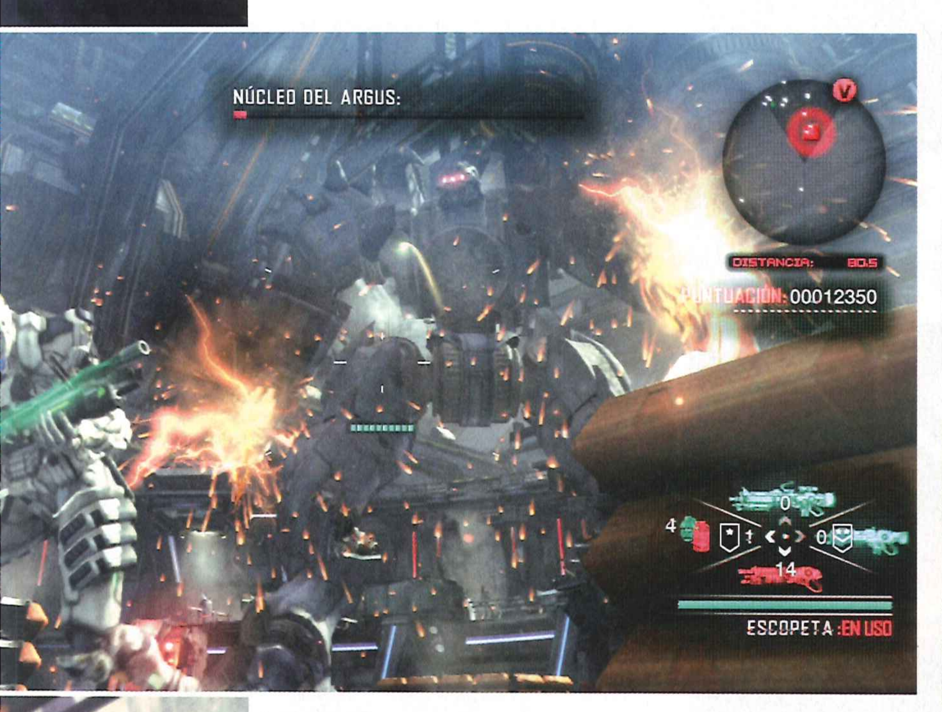
VANQUISH

CONVIERTE EL ESPACIO EN UN DESGUACE

LA ALTERNATIVA

BAYONETTA
La anterior producción de Platinum Games para PS3 es un juegazo que no deberías perderte.

Por Nemesis









UN HÉROE MACARRA Y FUMADOR

Para Shinji Mikami, Sam Gideon (llamado así en honor al actor que le presta voz en la versión en inglés, Emery Gideon) es el prototipo de héroe: valiente, malhablado y tan chulo que es capaz de echarse un pitillo bajo una lluvia de fuego enemigo o bajo gravedad cero. Así, con un par.



Esta imagen resume el espíritu Platinum Games al máximo: Sam echa un pitillo mientras sus enemigos matan el tiempo bailando. En serio: lo hacen.

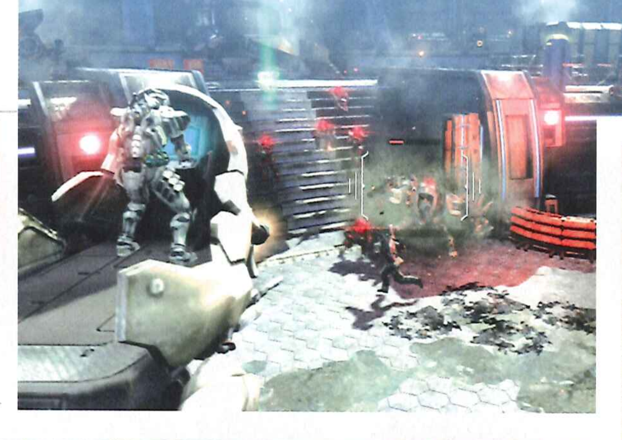
Puede que en ocasiones las ventas no hayan hecho justicia, pero **Sega** no puede quejarse del trato que firmó con **Platinum Games**. Cada uno de los juegos firmados por esta logia de antiguos componentes de **Capcom** nos ha devuelto la ilusión hacia géneros que ya creíamos saturados. Si *Madworld* resucitaba la mecánica *brawler* de manera demencial y *Bayonetta* ponía «mirando a Cuenca» a *Devil May Cry*, ***Vanquish*** nos arroja a la cara, a velocidad de espanto, varias toneladas de hierro y pólvora en forma de *shooter*. Aunque desde **Platinum Games** prefieren catalogar a ***Vanquish*** más como un juego de acción. Sea cual sea su etiqueta, este festival de parafernalia espacial, mechas de extraordinario diseño y héroes chulescos no va a dejar indiferente a nadie. De eso estamos bastante seguros.

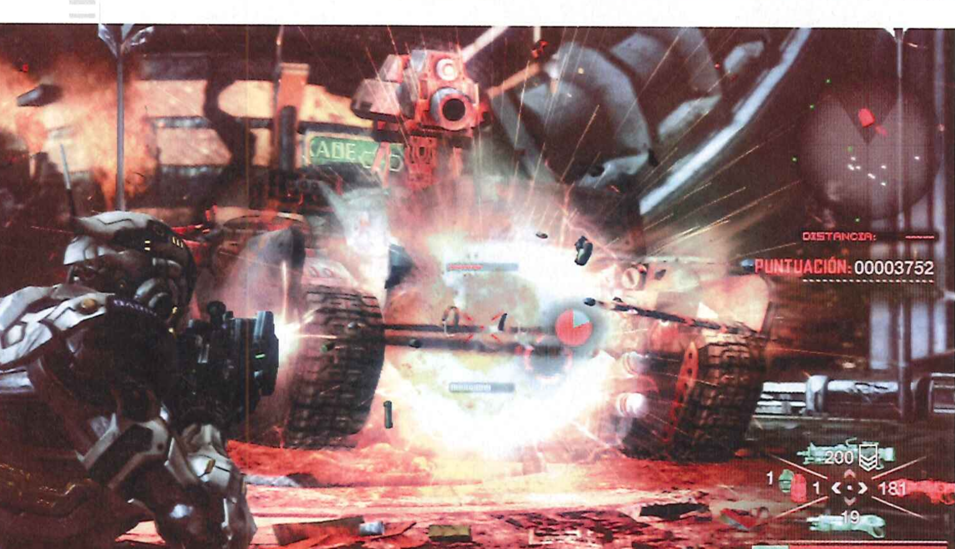
¿ROBOTS COMUNISTAS? ESTO ME SUENA

Durante sus cinco capítulos, ***Vanquish*** no deja de desprender un fuerte aroma a *Old School*, a *arcade* clásico. El diseño, y la procedencia de los enemigos, tiene mucho que ver en ello. Robots soviéticos (pintaditos de rojo, por supuesto), enfrentamientos a gravedad cero, una gigantesca base espacial... Yo también pensaría en *Strider* al leer esto pero los orígenes de ***Vanquish*** se acercan más al clásico del anime *Casshern* (ver recuadro en páginas posteriores) y las ansias de *Shinji Mikami* (sí, el mismo tipo que parió bombazos del calibre de *Resident Evil*, *Devil May Cry* o *God Hand*) por crear un *shooter* diferente a toda la horda de *FPS* que se amontonan en las tiendas de todo el planeta. Y aunque esta producción de **Sega** y **Platinum Games** despliega sus propias señas de identidad (la sorprendente agilidad de Sam Gideon, capaz de deslizarse por el suelo a la misma velocidad de un Ferrari con la quinta marcha puesta), también rinde pleitesía a los cánones del género *shooter*: hay coberturas que deberás aprovechar constantemente (a menos que quieras morir 70 veces seguidas) y la IA se empeña en azuzar a los jefazos sólo contra nosotros, aunque estemos combatiendo »

VANQUISH NO DEJA DE DESPRENDER UN AROMA A VIEJA ESCUELA, A ARCADE CLÁSICO

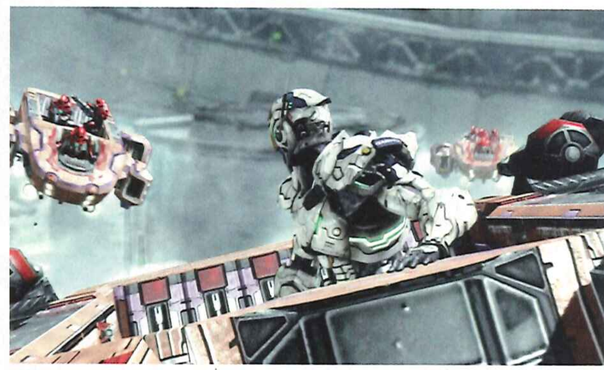




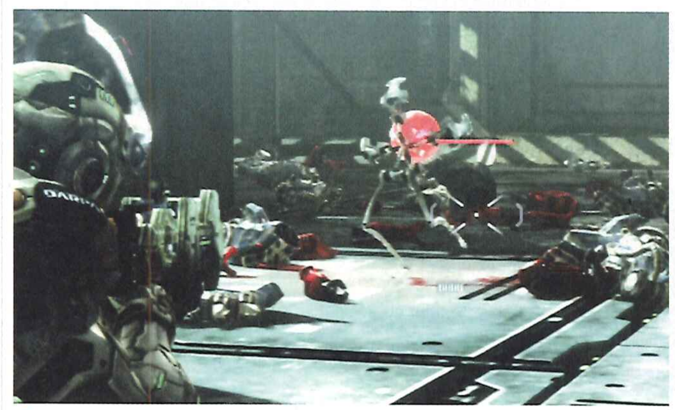




El traje ARS te permite realizar ataques cuerpo a cuerpo cuando poseas la suficiente energía. Una opción de urgencia (bastante vistosa), aunque es más seguro tirar de arma de fuego. Mejor ser un cobarde, que un valiente muerto.



Las secuencias cinemáticas de Vanquish te deleitarán con las habilidades acrobáticas de Sam Gideon. El tipo es capaz de saltar a una nave en marcha, acogotar al piloto y enfrentarse cara a cara con sus desconcertados camaradas.



La mismísima Treasure habría podido firmar la creación de este subjefe, bautizado simplemente como «Desconocido». Tiene un aspecto cómico, pero es letal, ya que se acopla todo tipo de chatarra hasta convertirse en un bruto capaz de matarte de un sólo golpe.



al lado de quince soldados más. Un mal endémico de todos los *shooters* actuales que también sufriremos en ***Vanquish***, aunque afortunadamente las luces superan con creces a los sombras en esta pequeña y desvergonzada obra maestra.

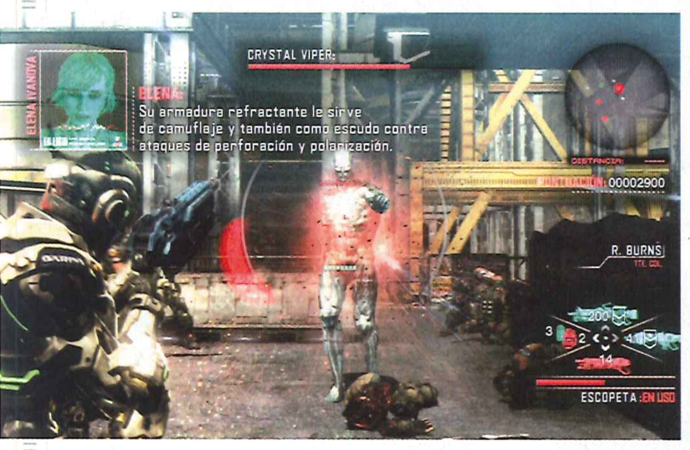
BALASERAS Y ALGO DE CACHONDEO

Aun sin alcanzar los niveles de despiporre de *Bayonetta*, ***Vanquish*** te deleitará con no pocos chispazos de humor. Tu acompañante durante buena parte de la aventura, el Teniente Coronel Robert Burns, con sus brazos como jamones y su desproporcionada altura, es una indisimulada parodia de los protagonistas de *Gears Of War* (cara de estreñimiento incluida). Y el protagonista, Sam Gideon, es un auténtico macarra de piscina, capaz de echarse un pitillo mientras se cuelga de un sólo brazo a un altura de cientos de metros. Algo normal teniendo en cuenta que calza un exoesqueleto revolucionario (el *ARS*, *Augmented Reaction Suit*) que escanea cualquier arma (escopeta, ametralladoras de dos calibres, rifle de francotirador y otras más exóticas...) para reproducirla mecánicamente sobre el brazo, además de permitirle ralentizar el tiempo cuando las cosas se tuercen. Esto, unido a la vertiginosa velocidad que alcanza el traje *ARS* a la hora de deslizarse por el suelo, convierte a Gideon en un auténtico ejército de un sólo hombre ante el que los robots rusos sólo pueden hacer una cosa: estallar en mil pedazos.

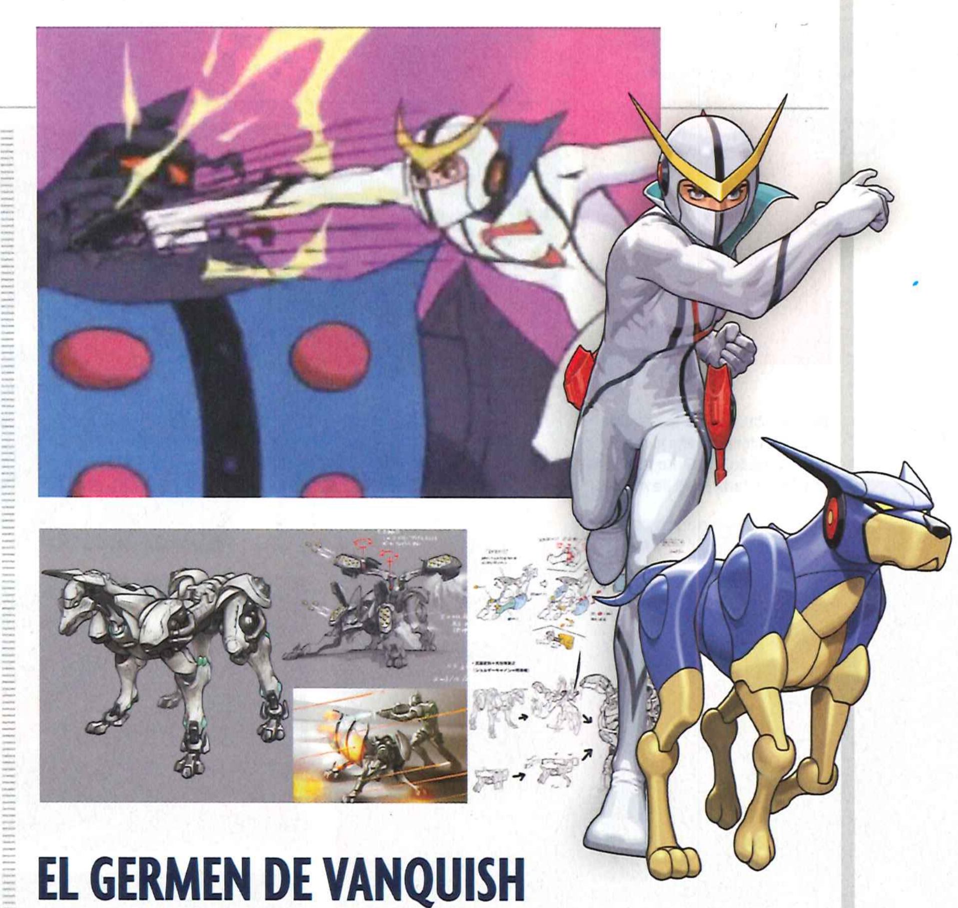
Sobre el papel, puede que la mecánica de ***Vanquish*** no suene muy original, pero tu percepción cambiará totalmente al ver el juego en movimiento. Si ya has tenido la fortuna de probar la *demo* de *PlayStation Store* sabrás bien a qué nos referimos. El espectáculo orquestado por **Platinum Games** es apabullante. No sólo por las dimensiones del escenario (la mastodóntica estación espacial *Providence*), sino por el



Más te vale acostumbrarte a esta imagen (Sam muriendo de forma inmisericorde), porque en Vanquish la vas a ver muchas más veces de las que imaginabas. Incluso en el nivel normal de dificultad hemos mordido el polvo un buen número de veces.

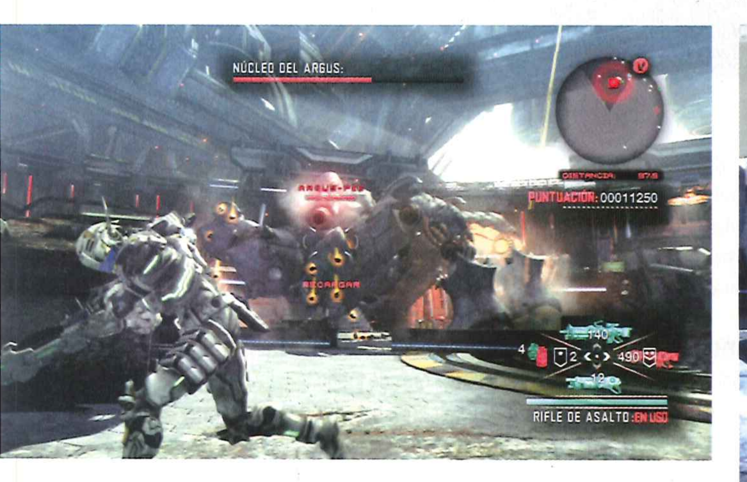


A medio camino entre Dural, Estela Plateada y el T-1000 de Terminator 2, Crystal Viper es uno de los jefes más deslumbrantes que encontrarás. Eso sí, este musculitos plateado perderá buena parte del lustre tras unos cuantos impactos de escopeta.



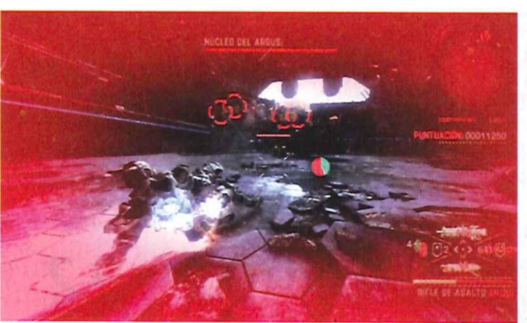
EL GERMEN DE VANQUISH

Mikami nos lo confesó durante el pasado E3: Vanquish se inspira en Casshern, el anime producido en 1973 por Tatsunoko Productions. De hecho, en el blog de Platinum Games se pueden ver los bocetos del perro cibernético que iba a acompañar inicialmente a Gideon, al igual que sucedía con el protagonista del anime (su perro, Friender, se transformaba en ¡submarino o moto!). Casshern era una de las estrellas de Tatsunoko Vs Capcom: Ultimate All-Stars e inspiró una película de imagen real, comercializada aquí por Aurum en formato DVD en 2005.



EL ESPECTÁCULO ORQUESTADO POR PLATINUM GAMES ES APABULLANTE





VOY QUE ME LAS PELO

Deslízate a toda velocidad, y combina esta habilidad con el modo AR (Bullet Time) para escapar de una muerte segura o acabar con múltiples enemigos.

TEST



Niños, no intentéis deslizaros así hacia una gasolinera en llamas. Eso sólo lo pueden hacer De Lúcar y Sam Gideon.

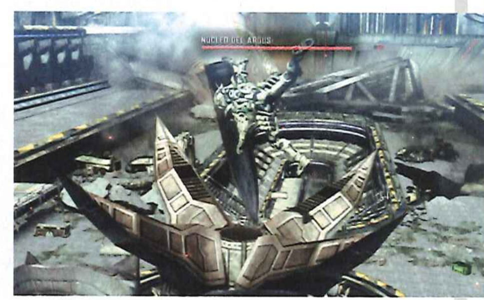
Víctor Zaitsev será la pesadilla de Sam Gideon en este juego. Es ruso, malvado, alopécico y dispone de una ilimitada tropa de mechas.

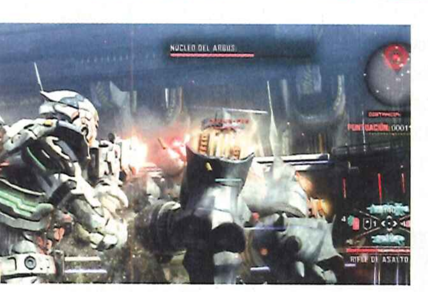














EL ESPECTÁCULO ANTE TODO

No queremos chafaros los momentos más brillantes de Vanquish. En la sorpresa reside buena parte de su genialidad. Sólo diremos que habrá Quick Time Events chiflados que te harán pulsar el botón como si fuera Track & Field y un viaje en monorraíl muy movidito.

LOS TACTICAL CHALLENGE ALARGAN LA VIDA DEL JUEGO

delicioso diseño de los mechas soviéticos. Puede que los «soldados» rasos parezcan sacados de un *shooter* de finales de los 80, pero sus hermanos mayores te dejarán con la boca abierta... y los dedos como morcillas. Pero incluso en esos momentos de pura acción, el cachondeo *Made In **Platinum*** estará presente, con unos *QTE* que despliegan coreografías tan chifladas como entrañables. Ver a Gideon en acción nos recuerda irremisiblemente a todas aquellas series japonesas que nos encantaban de niños, sólo que aquí seremos nosotros los que desplegaremos cabriolas mientras escupimos plomo sobre la chatarra rusa.

¿QUIERES MÁS? TOMA DESAFÍO TÁCTICO

Incluso en dificultad Normal (hay dos por debajo para los que no quieran sudar mucho, y otros dos superiores para los masoquistas), asistirás a la muerte de Gideon un buen puñado de veces. Y casi siempre a manos de un bruto mecánico. Porque en este juego, el jefazo que te atormentó en el primer nivel se convierte en un soldado más en niveles posteriores, actuando incluso por parejas. Como todo en esta vida ***Vanquish*** acaba haciéndose corto, pero afortunadamente, mas allá de los cinco capítulos del modo principal, encontrarás los *Tactical Challenge*, de dificultad demencial, que garantizan otra buena ración de horas de juego.

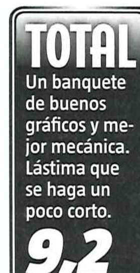
Aunque no alcance los gloriosos excesos de *Bayonetta*, ***Vanquish*** es la viva demostración de que el género *shooter* puede dar más de sí que los típico *shooters* de corte militar. A ver si los demás siguen el ejemplo.

EVALUACIÓN


Su sentido del humor. Su uso lúdico e indiscriminado de los tacos (incluyendo un castizo ¡Mamonazo!). El diseño de los mechas.


De haber durado el doble (el modo principal se hace un poco corto) habría alcanzado la maestría de Bayonetta.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
El diseño de los brutos mecánicos y del traje ARS son sencillamente memorables. ¡Yo quiero uno!	Estupendo doblaje en castellano, con muchos tacos pero siempre en el momento necesario.	Enseguida le cogerás el truco a las habilidades de Gideon. El sistema de disparo es excelente.	Los cinco capítulos son intensos, pero se hacen cortos. Suerte que tienes los Tactical Challenge.	Posibilidad de acceder y subir tu ranking en la red. Un multijugador habría sido brutal.	Tras la polémica con Bayonetta, Platinum demuestra que sabe explotar bien la PS3.
9,4	9,2	9,2	8,7	7,0	8,8



TEST

Cuando los dos círculos se unan, más te valdrá pulsar el botón de ataque correctamente o tus esfuerzos por acabar con cada jefazo caerán en saco roto.

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

PS3

Género
Acción
Compañía
Konami
Desarrollador
Mercury Steam
Distribuidor
Konami
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
62,95 €
www.konami.jp/castlevania.com

16

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW

EL DILEMA DE VENERAR EL MITO O REINVENTARLO

Hasta el mayor fan de *Castlevania* reconocerá que la franquicia llevaba años en caída libre. *Koji Igarashi* seguía explotando con pericia la mecánica «Metroidvania» en DS, pero naufragó con cada sucesivo intento por expandir la saga a **PS2**. Recrear el legado Belmont sobre tres dimensiones se le atragantaba. Por eso no sorprendió la decisión de **Konami** de cambiar la franquicia de manos. Los españoles **Mercury Steam** aceptaron el desafío. Su trabajo, si bien no llega a ser perfecto (¿Qué lo es, en esta vida?) supera con creces a cada *Castlevania* poligonal creado hasta la fecha.

UN REBOOT EN TODA REGLA

Bajo la supervisión de Hideo Kojima, **Mercury Steam** ha reescrito por completo la mitología *Castlevania*, presentándonos al primer Belmont en una cruzada que le enfrentará a poderes tan antiguos como maléficos. La pregunta es inevitable: ¿Se enfrentará Gabriel a Drácula? No chafaremos el gran enigma del *reboot* de *Castlevania*. Lo averiguaréis vosotros mismos a lo largo de doce extensos capítulos en los que dominaréis el manejo de la *Combat Cross* (el mítico látigo *Vampire Killer* de los Belmont, adaptado a los gustos del jugador del siglo XXI) mientras explotáis dos clases de magia (luminosa y oscura).

A estas alturas, ya habréis tenido la oportunidad de probar la *demo* de ***Lords Of Shadow***, y por lo tanto, ya habréis descubierto en su mecánica elementos de otras producciones. Tanto en los combates como en los segmentos plataformeros se aprecia la huella de *God Of War*, *Uncharted* o *Shadow Of The Colossus*. Afortunadamente, **Mercury Steam** no se queda en la copia, sino que aporta su propio toque a cada faceta de la mecánica del juego. Por citar un ejemplo, ahí están unos combates de dificultad creciente que exigen encadenar *combos* sin ser alcanzados por los enemigos. La meta: cosechar los orbes mágicos que rellenarán los dos marcadores de magia. Atacar con la magia azul (luminosa) rellenará nuestra maltrecha barra de vida, mientras que la magia roja (oscura) imprimirá una potencia extra a nuestros ataques. Los *combos* marcarán la diferencia entre vivir y morir, porque incluso en el nivel medio de dificultad, ***Lords Of Shadow*** es duro como el infierno.

SUPERA A CADA CASTLEVANIA POLIGONAL CREADO HASTA LA FECHA

En ***Mercury Steam*** citan a *Super Castlevania IV* como su principal fuente de inspiración (queda patente nada más ver a Gabriel balancearse con el látigo), pero los guiños al pasado de la franquicia son mínimos, incluyendo (¡Ay!) la banda sonora. La excelente partitura de Oscar Araujo enfatiza los momentos mas dramáticos (los combates contra los jefes, la aparición del majestuoso castillo de *Carmilla*...), pero no podemos evitar añorar las melodías clásicas (*Vampire Killer*, *Cross A Fear*...), mas allá de la tonadilla que se oye en »

LA ALTERNATIVA



DARKSIDERS
Acción y exploración de la buena, por menos de 40 eurillos.



Este ogro impone bastante, pero tiene la agilidad de un hipopótamo muerto. Esquiva sus manotazos y márcale el cuerpo con el látigo.

EL ENANO PUÑETAS

El Chupacabras hará acto de presencia en determinados niveles para robarte todos tus poderes y entablar contigo un surrealista juego del Escondite. Por suerte, el tipo tiene debilidad por las hadas. Libera una y podrás atraparle mientras la mira embobado.

EL TIPO QUE SE DESAYUNABA COLOSOS

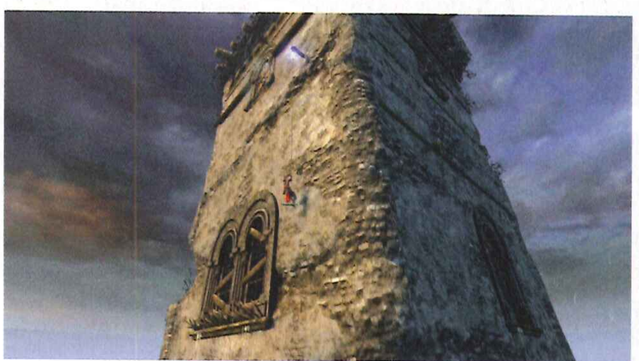
Con una mecánica plagiada sin disimulo de Shadow Of The Colossus, en tres ocasiones tendrás que trepar cual piojo por la anatomía de tres colosos mientras destruyes sus puntos vitales. Sin duda, los momentos mas difíciles de todo el juego.

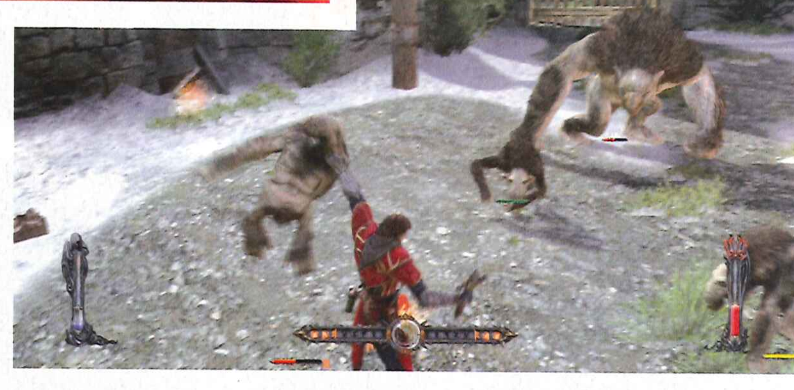




¿Gabriel con la bandana y el Solid Eye de Snake? No seremos nosotros los que te digamos cómo conseguirlos...

El látigo y las magias son útiles, pero nada como agarrar a un enemigo y troncharlo de manera artesanal.









NO SIN MI LÁTIGO

La Combat Cross no sólo te servirá para matar vampiros a estacazos o mantener a raya a varios enemigos a la vez. Con este látigo podrás trepar por las paredes, balancearte, activar resortes o destruir determinados obstáculos.

la Caja de Música y algún lejano eco en determinados temas (que servidor no ha detectado, aunque el propio Araujo así nos lo confirmó). No será el único *shock* que se llevará el fanático de *Castlevania*. ***Lords Of Shadow*** entusiasma, pero es preciso recalcar su ruptura con el legado Belmont. Si uno lo asume desde el inicio, disfrutará en grande con un juego tan ambicioso a nivel gráfico como desafiante en su desarrollo.

Si bien es cierto que la cámara es mejorable (como sucede en la mayoría de los juegos que la tiene prefijada) y el control de Gabriel no es todo lo preciso que requieren algunas plataformas, los correosos jefes, la mecánica de los combates - con la ya mencionada necesidad de hilvanar correctamente los ataques con el uso de la magia- y detalles magníficos, como la domesticación de bestias o tirar abajo las cortinas del castillo para broncear a los vampiros, te espolean para seguir quemando etapas a lo largo de casi 20 horas. Y eso sin contar con la posibilidad de volver hacia atrás para explorar nuevas zonas con nuestros nuevos poderes.

¿SOMOS DEMASIADO MITÓMANOS?

Por todo el planeta se multiplican las alabanzas hacia esta producción española. ***Lords Of Shadow*** es fantástico. Ni en sueños habríamos imaginado un *Castlevania* tan cuidado en el ámbito visual, sobre todo en comparación a sus nada ilustres predecesores poligonales. Pero este canoso fan no puede evitar preguntarse hasta qué punto se habría mejorado el conjunto de haber incorporado más elementos de la saga. Está claro que para festín retro ya tenemos el excelente *Castlevania Chronicles* de **PSP**, pero a medida que iba jugando, a mi cabeza acudían melodías, enemigos y localizaciones heredadas de viejos y queridos *Castlevania* de 8 y 16 *bits* que le habrían sentado como un guante a este BD. Pero no trabajo en **Mercury Steam**. No poseo el talento que tan bien han sabido desplegar en ***Lords of Shadow***. Sólo soy un usuario que reconoce un gran juego, pero que no puede evitar soñar con lo que pudo ser y no ha sido. ¡Qué duro es ser mitómano!

Combat Cross
El mítico látigo Vampire Killer ha sido potenciado para servir también como estaca y llave para algunos resortes.

¿Sabías que...

Además del funesto Haunted Castle (1988), existe otra recreativa de Castlevania. Lanzada en 2009, seguía la estela de arcades como Time Crisis, solo que en lugar de usar pistola, unos sensores nos permitían manejar un látigo virtual. Con la llegada de Move, una adaptación a PS3 no sería tan rara.



USANDO LA MOLLERA

Para destruir a los señores oscuros no sólo basta con tirar de látigo y magia. Te enfrentarás a un no-muerto en una partida de Ajedrez Vampírico y deberás solventar una buena cantidad de puzzles. Si la lógica no es lo tuyo, tranquilo. Siempre podrás desbloquear la solución a cada puzzle a cambio de renunciar a unos cuantos puntos de experiencia.



Unas semanas después de la edición normal, llegará a España la Edición Coleccionista, y en cantidades muy limitadas. Incluirá un libro de ilustracciones, un CD con la B.S.O. y una reproducción metálica de la God Mask a escala reducida (con ese tamaño sólo podrás intentar resucitar a tu gato). Y todo por sólo 79,25 €.

EVALUACIÓN



Por encima de todo, los escenarios, especialmente el castillo y las ruinas. Bastante más duro y largo que la mayoría de los Hack'N Slash.



Demasiado rupturista con el legado Castlevania. La cámara te traiciona en momentos decisivos. Epílogo valiente, aunque mejorable.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
La calidad y dimensiones de los escenarios eclipsan cualquier fallo gráfico. El castillo es deslumbrante.	La música es fantástica pero meramente dramática (cuando lo que pedía es un Cross A Fear).	El control en los combates es perfecto, pero te deja vendido al saltar sobre algunas plataformas.	De 15 a 20 horas de juego, incluso en el modo normal de dificultad. Nadie dijo que iba a ser fácil.	No tiene ningún elemento On-line, ni tampoco lo esperábamos.	Donde Igarashi pinchó, Mercury Steam triunfa. PS3 al servicio, por fin, de un buen Castlevania en 3D.	Un gran juego, aunque los mitómanos de la saga se llevarán las manos a la cabeza.
9,3	8,9	8,8	9,0	-	9,0	9,1

TEST

PS3

Género
Shooter
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
Danger Close/ DICE
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
x24
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí
MOH (2.740 MB)
MOH Frontline (6.105 MB)
P.V.P. Recomendado
71,90 €
www.medalofhonor.com/es

18

En el modo Campaña hay fases en las que deberemos despejar el terreno montados en algún vehículo.

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

MEDAL OF HONOR

UNA GUERRA, DOS JUEGOS

Como todos sabemos por propia experiencia, llega un momento en la vida en que los cambios son completamente necesarios... y lo son pese a todos los riesgos que estos puedan suponer. La saga *Medal Of Honor* llevaba muchos años peleando la misma guerra y hace tiempo que los gustos miran hacia fórmulas mucho más actuales. Era evidente que había llegado la hora de cambiar.

El nuevo ***Medal Of Honor*** ya contempla un planteamiento completamente actual e inspirado en un conflicto de nuestros días, la guerra de Afganistán. Como miembros de diferentes cuerpos de élite americanos (Operadores *TIER 1*, *Seal* y *Delta*), deberemos hacer frente en equipo a las misiones más arriesgadas y todo tendrá un fuerte componente táctico. El primer objetivo del gran cambio, el más sencillo, conseguido... pero las cuestiones llegan con el resto.

Con un estilo de juego bastante distinto del que conocimos, una apuesta decidida por el máximo realismo y un grado de acción hasta ahora desconocido en la saga de **EA**, el problema es que todas esas cosas traducidas a juego se acercan peligrosamente a los terrenos donde ***Call Of Duty*** es soberano hace tiempo y las comparaciones son inevitables. ***MOH*** es un *shooter* notable, espectacular por momentos, jugable sea cual sea nuestro nivel y con un poderos modo en red, la clave en este género. Todo bien, pero a nivel gráfico no alcanza la brillantez de *COD* y se echa en falta algún tipo de innovación.

La primera de las grandes cuestiones de ***MOH*** es que, a la hora de valorar el trabajo realizado, hay que distinguir entre el modo Campaña y el Multijugador en red. El primero resulta entretenido y se nota un constante esfuerzo por dotar a la acción de intensidad y variedad... pero, en su conjunto, sus calidades son muy inferiores a las del modo On-line. En materia gráfica parecen juegos distintos, siendo el motor gráfico *Frostbite* (empleado en la saga *Battlefield*) del Multijugador mucho más eficiente que el *Unreal Engine* del modo Campaña. También hay diferencias en la jugabilidad, en Multijugador el estilo de juego es mucho más intenso y menos lineal que el modo individual. La IA de los enemigos manejados por la CPU no es especialmente brillante y éstos pecan de cierto estatismo y escasa iniciativa. Te matan por superioridad en número, por una carga a destiempo, por un error propio o por exceso de confianza, pero para un jugador experto la Campaña completa es cuestión de horas. Hay diferentes fórmulas para hacerlo más duro y exigente, pero estamos seguros que muchos lo jugarán varias veces buscando adquirir el dominio necesario para sobrevivir en red.

Lo mejor del ***MOH*** de **PS3**, para el 98% de las personas que lo han jugado, es el modo Multijugador. Vamos a poder elegir entre cuatro modos de juego distintos, tres tipos de soldados totalmente configurables »

EA SE HA PUESTO LAS PILAS PARA OFRECERNOS UN SHOOTER MUCHO MÁS ACTUAL E IMPACTANTE

LA ALTERNATIVA



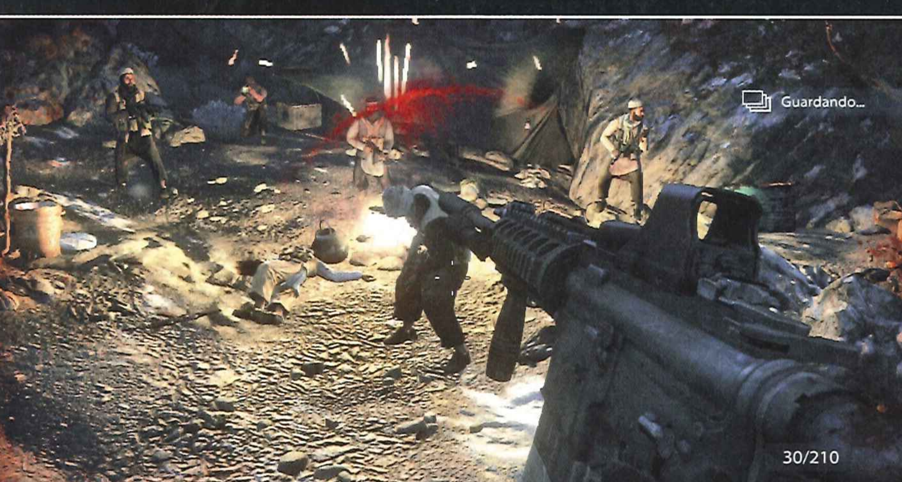
COD MODERN WARFARE 2
El gran referente del género sería la alternativa más lógica.





Los helicópteros serán claves como apoyo a la infantería o para acabar con posiciones desde el aire.



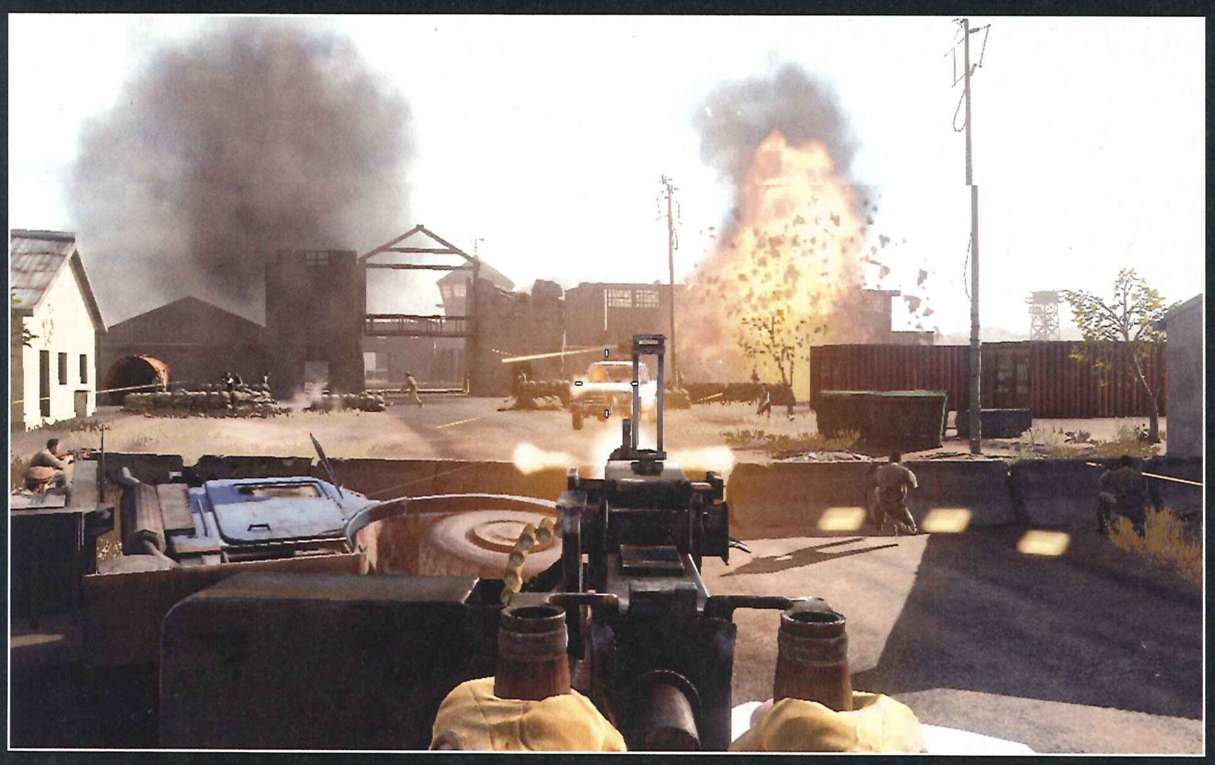






MULTIJUGADOR ON-LINE

Desarrollado por DICE usa el motor gráfico Frostbite, el mismo de Battlefield: BC2. Cuenta con cuatro grandes modos de juego para hasta 24 jugadores simultáneos y ocho mapas distintos. Podremos elegir entre tres tipos de soldados y editarlos por completo según nuestras preferencias. Los escenarios tienen unas dimensiones discretas, por lo que la acción es casi constante.



El modo multijugador en red es el más adictivo y completo de la oferta lúdica de MOH. Los mapas tienen el tamaño justo para que la acción no decaiga en ningún momento.

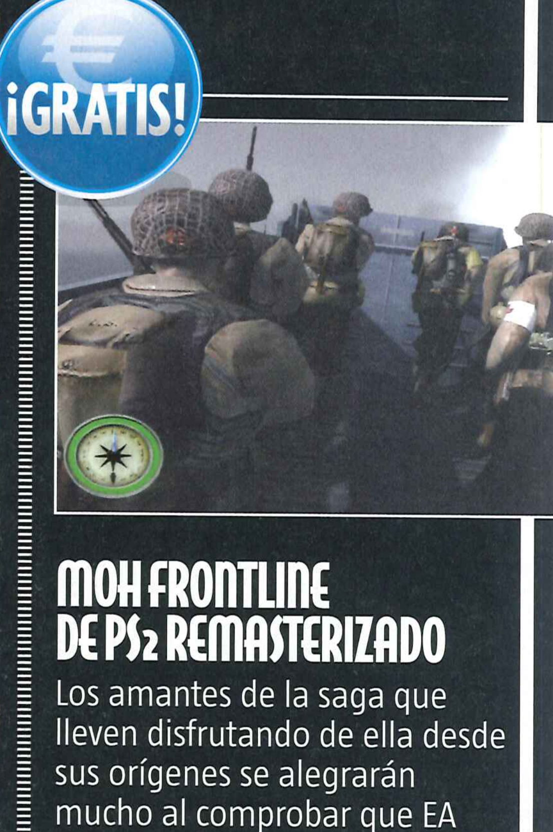


Sabías que...

El grupo de programación sueco DICE ha tenido libertad para programar por libre el modo Multijugador en red de Medal Of Honor y que han empleado un motor gráfico distinto, Frostbite, que el utilizado en el modo Campaña.

TEST

¡GRATIS!



La labor de equipo será fundamental para poder sobrevivir en un terreno en el que los enemigos no cesan de aparecer por todas partes.

MOH FRONTLINE DE PS2 REMASTERIZADO

Los amantes de la saga que lleven disfrutando de ella desde sus orígenes se alegrarán mucho al comprobar que EA ha incluido gratuitamente una versión HD remasterizada de Medal Of Honor Frontline.



» y ocho mapas con unas dimensiones y diseños especialmente ideados para que la acción sea absolutamente enloquecedora. Los enfrentamientos serán por equipos de doce contra doce y contaremos con una importante base de datos de las partidas. Como pasa casi siempre en este tipo de partidas, el equipo que logre un mayor grado de coordinación tendrá muchas más posibilidades de sobrevivir. Siempre hay lugar para el cazador solitario, pero las dimensiones de los mapas no son tan grandes como para esconderse demasiado rato. El desarrollo y evolución de los personajes recuerda a la de otros títulos de **DICE** y también podremos mejorar nuestras armas o usar las de nuestros enemigos caídos. En líneas generales, este modo Multijugador está realmente bien, cuenta con muchas posibilidades de configuración y sólo hay que lamentar que no haya más mapas que esos ocho. Es más que probable que próximamente aparezcan más escenarios descargables, aunque sospechamos que habrá que pagar por ellos.

Aunque a alguno le pueda parecer algo anecdótico, que **EA** nos obsequie con una versión remasterizada del *Medal Of Honor Frontline* de **PS2** nos ha parecido un excelente detalle y nos alegra saber que seguirá haciéndolo con futuros lanzamientos. También es de agradecer que hayan sacado una edición limitada del juego, llamada ***MOH TIER 1***, con el mismo precio y contenidos exclusivos para el modo Multijugador.

EVALUACIÓN



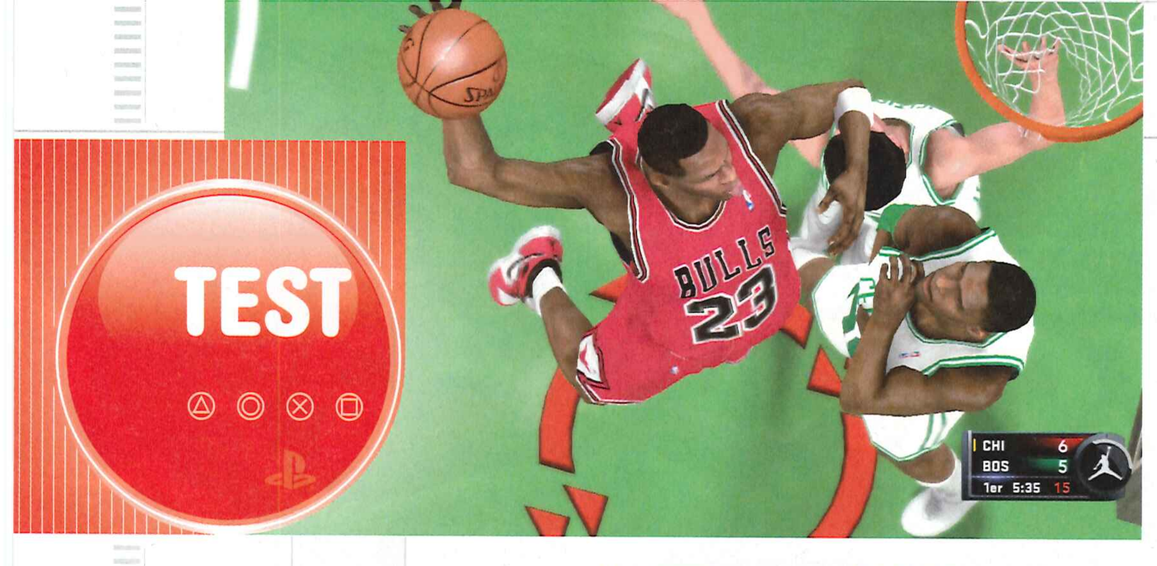
Han logrado el estilo de juego que gusta hoy en día. En Multijugador es intenso y muy adictivo. La progresión de los jugadores en red será justa.



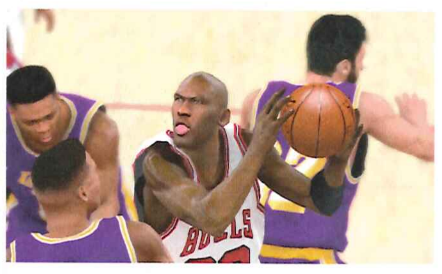
Recuerda más a COD que al estilo de juego MOH. El modo Campaña es muy inferior al On-line. Poca libertad de movimientos y acción.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Mucho mejor el modo Multijugador que el Campaña. Más realismo, mayor grado de detalle y más suavidad.	Una banda sonora de calidad, pero lo importante son las voces de los compañeros. Oír y obedecer.	Entretenido en Campaña y mucho más intenso en Multiplayer. El Hardcore, sólo para muy expertos.	En red es uno de esos que juegas hasta su sucesor. En Campaña apenas dura unas horas.	Cuatro modalidades de juego para hasta 24 jugadores simultáneos. Todo editable.	Instala tanto MOH como el MOH Frontline, pero no hace uso de las posibilidades del Sixaxis.	No es el mejor ni más original del género, pero On-line sí nos gusta bastante.
9,0	8,9	9,0	9,1	9,3	8,0	9,1


NARUTO
SHIPPUDEN
ULTIMATE NINJA
STORM 2
¡DESATA LA TORMENTA NARUTO EN TU CONSOLA!
· REVIVE LA HISTORIA DE SHIPPUDEN COMO SI FORMASES PARTE DEL ANIME
· DESAFIA A JEFES, LUCHA CONTRA TUS AMIGOS ONLINE Y MUESTRA AL MUNDO TU ESTILO NINJA
· JUEGA CON MAS DE 40 PERSONAJES INCLUYENDO PAIN, KILLER BEE, AKATSUKI SASUKE, SENNIN NARUTO...
· MULTITUD DE EFECTOS ESPECIALES, CAMPOS DE BATALLA DINAMICOS Y VARIOS MODOS DE JUEGO...
También disponibles en **edición coleccionista**
XBOX 360
PS3
12
www.pegi.info
www.naruto-videogames.com
© 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All rights reserved.
Game © 2010 NAMCO BANDAI Games Inc.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the microsoft group of compagnies and are used under license fromMicrosoft. Association.
"PlayStation", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"" is a registered trademark of Sony Corporation.
XBOX LIVE
XBOX 360
PS3
PlayStation Network
CyberConnect2
BANDAI NAMCO Games
BANDAI







EL PASO DEL TIEMPO

El aspecto y las cualidades de Jordan se modifican a medida que se recrean partidos de épocas diferentes. Esta característica se aprecia en detalles como las zapatillas, los porcentajes de acierto o el rapado al cero.

OTROS MODOS. Además de los específicos de Jordan se mantiene el Blacktop, en el que se incluyen los concursos de mates y triples, y el modo NBA Hoy, que hace posible la actualización On-line, y la posibilidad de disputar partidos 5 contra 5 en la red.





Género
Deportivo
Compañía
2K Sports
Desarrollador
Visual Concepts
Distribuidor
Take 2
Jugadores
x7
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-ingles
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
60,95 €
www.2kgames.com

3

JUEGO EN 3D

LA ALTERNATIVA



NBA ELITE 11
El juego de EA retrasa su lanzamiento, por lo que de momento NBA 2K11 tiene la pista libre.

NBA 2K11

UN HOMENAJE A MICHAEL JORDAN

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Oro

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

El simulador de baloncesto más realista de la historia vuelve a la carga en lo que constituye su cuarta entrega para **PS3** y vigésimo primera en el total de la saga. La principal novedad se centra en la aparición estelar de *Michael Jordan*, el que para muchos es el mejor jugador de la historia de la NBA. La presencia del 23 de los *Bulls* no es una simple anécdota con fines publicitarios, ya que los programadores han diseñado toda una serie de modalidades de juego en las que *Jordan* es el auténtico protagonista. Así, se incluye el modo Desafío Jordan en el que hay que revivir diez de las mejores actuaciones de *Michael* en la NBA, logrando superar retos como los 31 puntos, con un 55 por ciento de acierto, logrados en la final de 1991 contra los *Lakers*. Además, se han introducido otras modalidades como Mi Jugador, un modo tipo historia, en el que el objetivo es llevar a *Jordan* desde su época de *rookie* a ser el líder indiscutible de la NBA. Por otra parte hay que señalar la posibilidad de revivir a varias de las plantillas de los *Bulls* de los 80 y 90, en los que *Michael* se reencuentra con compañeros como *Pippen*, *Cartwright*, *Rodman* o *Grant* y con rivales como *Bird* o *Magic*. Para los que ya tienen unos años, entre los que me incluyo, es un auténtico placer revivir aquellos míticos partidos que una y otra vez repetíamos en Super Nintendo y Mega Drive, con la nueva tecnología.

ADEMÁS DE JORDAN, PS MOVE

Otro de los alicientes es contar con el control alternativo mediante *PS move*. El resultado es curioso aunque únicamente permite acceder a los movimientos básicos, por lo que se pierde parte de la esencia del juego. En el resto de aspectos, la nueva entrega de ***NBA 2K11***, sigue buscando perfeccionar detalles para lograr acercarse lo máximo posible al baloncesto real. En esta ocasión el aspecto que ha sufrido más modificaciones es la IA aplicada a la defensa, en la que se mejoran las ayudas y la presión por parte de los cinco jugadores de la cancha y los rectificados con el *Dribbling IsoMotion*. La configuración del mando no sufre modificaciones significativas, manteniendo la amplia variedad de movimientos lograda con la combinación de los *sticks* y los gatillos. En el apartado gráfico la calidad en la reproducción física de los jugadores sigue siendo uno de los aspectos más destacados. Al mismo se suman nuevos efectos visuales en la línea de las retransmisiones deportivas, así como un sinfín de detalles que ayudan a sentir el ambiente de las canchas. En este sentido, destacan la animación del público, las mascotas, la llegada de los jugadores al campo o los renovados reportajes ofrecidos en el descanso y final de los partidos. Por otra parte, el retraso en el lanzamiento de su competidor, aún sin fecha prevista, hacen que este título sea la única opción dentro de los juegos de baloncesto. Para los que vivieron la etapa de *Jordan*, rejugar aquellos momentos es un ejercicio de nostalgia en el que los recuerdos se unen a la tecnología más avanzada del mercado.

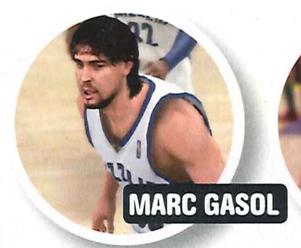




MEJOR CON DUALSHOCK

Junto al control habitual, es posible realizar las principales funciones con *PS Move*. El *DualShock 3* (mano izquierda) controla la dirección del jugador, y el mando de movimiento de *PS Move* las acciones (tiro, pase, rebote, robo...).

8,0



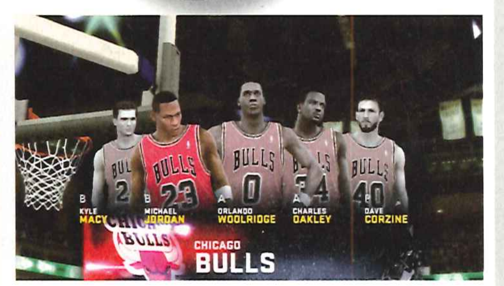


ESPAÑOLES POR LA NBA

Con respecto a la temporada anterior desaparece Sergio Rodríguez, que ha regresado al baloncesto FIBA en las filas del Real Madrid. De momento, Rudy Fernández sigue en las filas de Portland.

COMPATIBLE CON... PlayStation Move





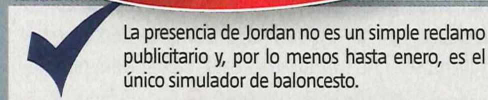
LOS BULLS. En el juego aparecen recogidas las plantillas de Chicago Bulls en las temporadas: 1985-86, 1989-90, 1990-91, 1991-92, 1994-95, 1995-96, 1996-97, y 1997-98. Con ello podremos disfrutar con compañeros como Grant, Paxson o Pippen, y con rivales como Malone o Bird.

Sabías que...

Jordan protagonizó en Mega Drive, NES, C64 y PC un título llamado Jordan Vs. Bird en el que ambos jugadores se enfrentaban en duelos One on One.

Currículum de Michael Jordan

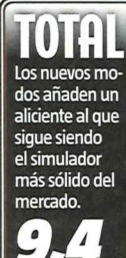
Apodo: «Air Jordan»
Nace: Nueva York, 1963
Debut NBA: 1984
Anillos NBA: 6
Oro olímpico: 1984 (LA), 1992 (Barcelona)
Rookie del Año: 1985
Vencedor Concursos de Mates: 2 (1987, 1988)
MVP de la temporada: 5 (1988, 91, 92, 96, 98)
MVP de las Finales: 6 temporadas
Mejor quinteto de la NBA: 10 temporadas
Líder en robos de balón: 3 temporadas
Jugador con más títulos de máximo anotador: 10 temporadas
Mayor promedio anotador de la historia: 30,1 puntos
Más partidos consecutivos anotando en dobles figuras: 842
Mayor promedio anotador en unas finales: 40,1 puntos en 1993.
Retirada: 2002 (2 ocasiones anteriores, 1993 y 1999)
En la actualidad: Dueño de los Charlotte Bobcats



✓ La presencia de Jordan no es un simple reclamo publicitario y, por lo menos hasta enero, es el único simulador de baloncesto.

✗ Sigue faltando la presencia del baloncesto FIBA y el control con PS move sólo permite realizar los movimientos más sencilos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Destacan los movimientos específicos de cada jugador, como el mate desde el tiro libre de Jordan.	Los comentarios de los partidos históricos hacen referencia a las circunstancias de los mismos.	Las modificaciones se centran en defensa, manteniendo las señas de identidad de la saga.	Los modos específicos de Jordan son muy entretenidos, lo que aumenta la ya elevada duración.	Se mantienen las opciones On-line. Destaca la actualización a la NBA en cada momento.	El título es compatible con 3D y es uno de los pioneros en contar con el control de PS Move.
9,4	8,7	9,5	9,4	9,3	9,4



Los nuevos modos añaden un aliciente al que sigue siendo el simulador más sólido del mercado.

9,4

TEST

PS3

Género
Aventura
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Ninja Theory
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (102 KB)
P.V.P. Recomendado
60,95 € (edición normal)
71,90 € (edición coleccionista)
www.enslaved-thegame.com

16

ENSLAVED
ODYSSEY TO THE WEST

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

UNA PAREJA TODO EL PODER DEL METAL

Desde la aparición hace un año de *Uncharted 2* son varios los juegos que han optado por potenciar el enfoque cinematográfico y ***Enslaved*** es uno de los que más fuerte ha apostado en esta dirección, de forma que ofrece una aventura que se basa en un poderoso atractivo visual, un guión sólido y cautivadores personajes, así como una jugabilidad entretenida.

La relación entre *Trip* y *Monkey*, basada en la esclavitud forzosa del segundo, es intensa y logra emocionar, aunque en ocasiones (contadas, eso sí y sobre todo hacia el final de juego) sea a costa de diálogos propios de *Crepúsculo.* El guión y la construcción de personajes son un excelente andamio sobre el que construir un juego, aunque sin el ropaje de una jugabilidad entretenida el juego sería poco más que una película interactiva. Las misiones son variadas, y se intercalan con un buen ritmo las de pelea con los *puzzles* y las de escolta, aunque da la sensación de que se desaprovechan mecánicas presentadas al principio del juego, como la de servir de señuelo al enemigo para permitir al otro avanzar.

Uno de los elementos que ***Enslaved*** ha aprendido de *Uncharted* se ha convertido en uno de sus puntos débiles, ya que el juego de **Ninja Theory** nació con vocación de plataformas, lo que combina mal con el hecho de que el personaje que controlas no salte más que en los lugares indicados, y no pueda fallar, lo que puede ser aburrido al repetirse varios minutos en cada fase.

Otro elemento que distrae en ocasiones de una aventura por lo demás atrayente es la cámara. **Ninja Theory** la ha situado muy cerca en las peleas, ganando en intensidad pero con la desventaja de que se desplaza de la acción y golpeas a ciegas si la lucha se produce en un rincón o pasillo.

Ninguno de estos dos inconvenientes eclipsa la sensación general positiva del juego. El ritmo al que avanza la historia, la evolución de los dos personajes y la relación entre ellos es un poderoso aliciente.

El apocalíptico mundo de juego tiene una belleza inusual y letal, con la naturaleza invadiendo cualquier vestigio humano. Los enemigos que se encuentran son robots, fríos e inhumanos, pero su aspecto animal les da fiereza. Pequeños o gigantescos, los hay parecidos a mantis, otros recuerdan a osos, y no faltan los que asemejan rinocerontes, perros, elefantes o escorpiones. Es un universo interesante y creíble. Visite ***Enslaved***. No querrá quedarse -a fin de cuentas, en él la humanidad está condenada- pero le gustará conocerlo.

LAS MISIONES SON VARIADAS Y SE INTERCALAN A BUEN RITMO LAS DE PELEA CON LOS PUZZLES Y LAS DE ESCOLTA

LA ALTERNATIVA



UNCHARTED 2
Su apuesta por escenas cinematográficas marcó el camino que siguen títulos como Enslaved.

Por Sybil







En algunas fases tendrás que proteger a Trip a distancia, despejar el camino mientras ella conduce o te cubre con el vehículo.

¿Sabías que...?

Ninja Theory está trabajando en el próximo *Devil May Cry, DMC,* que supone un cambio radical en la serie con un Dante renovado y más joven.

Los puzzles no son demasiado complicados en general y se basan casi siempre en palancas.







LA PAREJA Y UNO MÁS

Como en una obra teatral del Siglo de Oro español, hay un gracioso que acompaña a la pareja protagonista, Pigsy, quien protagonizará además en los próximos meses el primer contenido descargable



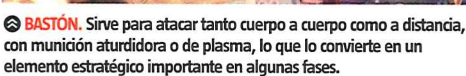
NUBE. Monkey se basa en la leyenda china del rey mono, y la nube era inevitable. Sólo está disponible en algunas fases y es algo correosa de dominar, pero da más rapidez a la exploración y el combate.



BASTÓN. Sirve para atacar tanto cuerpo a cuerpo como a distancia, con munición aturdidora o de plasma, lo que lo convierte en un elemento estratégico importante en algunas fases.



PLATAFORMAS. La influencia de *Uncharted 2* queda patente en algunas fases, sobre todo del principio del juego, en las que tienes que escapar de estructuras que se derrumban por tu peso.



EVALUACIÓN



La historia mantiene la tensión. La pareja protagonista funciona a la perfección. El combate y la jugabilidad son variados y divertidos.



El plataformeo llega a ser aburrido por su abuso y porque en realidad no es tal; no requiere habilidad. La cámara es desesperante a veces.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
El uso del motor Unreal garantiza calidad técnica, pero lo que le da personalidad es la espectacular ambientación.	El doblaje es excelente, igual que la música y la ambientación, excepto en los robots más grandes.	Variada y con ritmo, no hay lugar para el aburrimiento. Es un placer viajar por este mundo.	La adecuada. Si quieres todas lás máscaras puedes rejugarlo, aunque no es un incentivo muy fuerte.	No tiene opción On-line.	Correcto, sin mayores alardes. Los mayores inconvenientes son algunas caídas de frame rate.
9,0	9,0	9,0	8,5	-	8,5



TOTAL

Tiene una historia que recordarás con cariño y una jugabilidad entretenida.

8,9













Género
Arcade aéreo
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Project Aces
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
 x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Grabar Partida
384 KB
P.V.P. Recomendado
40,95 €
www.namcobandaigames.eu/product/ace-combat-joint-assault/psp
12





Aunque los escenarios son un poco mustios, los gráficos no reducen su suavidad ni en los combates más encarnizados.



Un clásico: la cámara de cabina, para los que busquen algo más de realismo.



Podrás pilotar más de 40 modelos reales de cazas y bombarderos.

ACE COMBAT JOINT ASSAULT

SURCA LOS CIELOS EN BUENA COMPAÑÍA

En ocasiones, los alegres muchachos de la prensa especializada merecíamos sufrir una emboscada y que nos desdentaran a palos. Este segundo *Ace Combat* para **PSP** no ha cosechado precisamente notas de escándalo. Las razones que han dado por ahí son variadas: que si los escenarios son meras texturas con unos cuantos edificios dispersos, que si la mecánica es repetitiva. Servidor recuerda un par de *Ace Combat* de **PS2** en los que pretendían hacer pasar un mantel de texturas con un par de cajones como si fuera una ciudad, y todos los ensalzamos por su jugabilidad. Esto es una **PSP**, y no se le puede pedir vuelos rasantes a través de una recreación fotorealista de la Quinta Avenida. Lo que se debe exigir es que no sea brusco y desde luego, ***Joint Assault*** no lo es. Se mueve con una meritoria suavidad, incluso cuando el cielo está plagado de cazas enemigos con ganas de mambo. ¿Que las misiones del modo Campaña consisten sólo en destruir enemigos aéreos y terrestres o escoltar aliados? Esa ha sido la fórmula desde 1995 y aunque hace tiempo que ya estaba agotada (gracias a Dios por ahí se acerca *Assault Horizon*), no podíamos esperar que este UMD cambiara para siempre la faz de la franquicia. ***Join Assault*** se mueve bien, ofrece la posibilidad de pilotar más de 40 aviones reales diferentes, y lo que es mejor: incluye un modo cooperativo On-line para cuatro jugadores que revoluciona la forma de afrontar las misiones. O bien, si prefieres demostrar tu hombría y el tamaño de tus alerones podrás enfrentarte en duelos aéreos para 8 jugadores.

Utilizarás el dinero recaudado en el Modo Campaña no sólo en nuevos cazas, sino que además podrás tunearlos a tu antojo (blindaje, motor, alas, aviónica...). La música y las voces (aunque en inglés) son excelentes. Y francamente, las novedades de acción para **PSP** no se agolpan en las estanterías de las tiendas, al menos hasta el regreso de *Kratos*.

LA ALTERNATIVA



ACE COMBAT X
El primer AC portátil está a un precio de escándalo: menos de 10 €.

EVALUACIÓN

Quizás no sea la octava maravilla, pero los fans de Ace Combat encontrarán la mecánica que siempre han adorado. Además, el Cooperativo On-line es todo un hallazgo. Sólo por eso ya merece la pena.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,5	8,7	7,9	8,0	8,8	8,8	8,4

Puede que las voces estén en inglés, pero su BSO te sorprenderá gratamente.

On-line en infraestructura tanto en el cooperativo como en los duelos de 8 usuarios.





PlayStation®Network

GODOFWAR.COM

GOD OF WAR®
GHOST OF SPARTA

LA VENGANZA DE KRATOS CONTINÚA EN TUS MANOS

Descubre el oscuro origen de la maldición de Kratos. Adéntrate en una senda de destrucción contra Dioses y monstruos de la antigua Grecia, y desvela los secretos de la Atlántida. Desata el caos con nuevas armas y movimientos de combate. Y recorre tierras míticas en una épica y solitaria búsqueda de la redención.

Descárgate este juego también a través de PlayStation®Store.





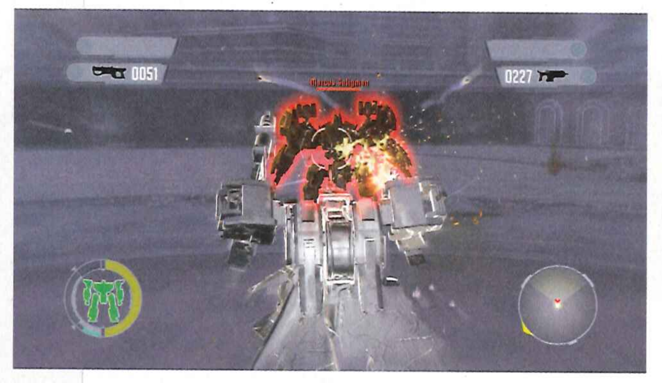


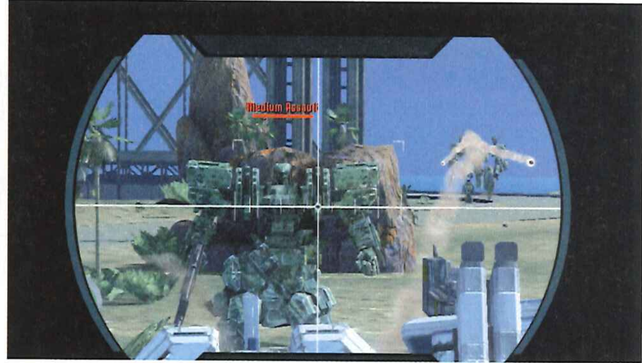


Algunas de las misiones se desarrollarán fuera de los Wanzers, y en ellas controlarás directamente al protagonista del juego cuando penetre en instalaciones enemigas.









Género
Acción
Compañía
Square Enix
Desarrollador
Double Helix
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.frontmissionevolved.es





FRONT MISSION EVOLVED

MÁS QUE EVOLUCIÓN REVOLUCIÓN

Parece que la moda de encargar a desarrolladores occidentales las nuevas entregas de sagas que siempre han sido creadas en Japón ha llegado para quedarse. De hecho, los programadores del juego que nos ocupa, **Double Helix Studios**, ya recibieron un encargo similar por parte de **Konami** con *Silent Hill Homecoming*, aparecido hace no mucho en **PlayStation 3** con resultados correctos, aunque no brillantes. Sin embargo, esto no ha impedido a la «todopoderosa» **Square Enix** el encargar la «revitalización» de una de sus series menos conocidas en occidente, que lleva desde 1995 proponiendo al jugador un mundo futuro lleno de gigantescos robots que el ser humano emplea como armas, un escenario lleno de intrigas políticas, traiciones y héroes en la más pura tradición nipona. Por todos estos detalles estábamos ansiosos por descubrir cómo los americanos habían adaptado todo este universo a los tiempos que corren sin traicionar a los fans de la saga.

El caso es que sí que los han traicionado, al menos en lo que al tipo de juego se refiere. Si esperabas un título de estrategia por turnos con elementos de *RPG* (algo similar a *FF Tactics* pero con robots) vete olvidando. Este *FME* es acción pura y dura en tercera persona, y guarda más elementos en común con la saga *Armored Core*, por ejemplo, que con sus predecesores (aunque es cierto que existe un capítulo anterior que también tenía un desarrollo más centrado en la acción, aunque hasta la fecha era el único). Control del robot (o del protagonista humano, que también se da la posibilidad) con los dos sticks analógicos, diferentes armas asiganadas a los cuatro botones superiores y unos engendros mecánicos que, pese a sus dimensiones y presumible peso, se deslizan con gran soltura por los escenarios (que por otro lado son de lo más variado y detallado que hemos visto en un juego de estas características).

El desarrollo de las misiones es bastante lineal, no queda mucho lugar para la exploración y la historia que nos relata el juego tampoco es para tirar cohetes, pero sin duda lo más importante en un juego de acción es... la acción, y este *FME* la ofrece de una forma solvente y divertida, que llega a su máxima expresión durante los enfrentamientos con los jefes finales (aquí sí que se aprecia la «mano» de los japoneses, pues el catálogo de personalidades y diseños de estos seres mecánicos es todo un espectáculo).

El obligado modo Multijugador Competitivo no va a desbancar a *Call Of Duty* (de hecho se echa de menos poder jugar la Campaña en compañía de otro humano), pero supone un pequeño refresco para los quie vayan a exprimir el juego al máximo.

LA ALTERNATIVA



TRANSFORMERS: L.G.P.C.
Otro juego de disparos en tercera persona protagonizado por robots, sin la presencia de humanos.

Por Last Monkey



¿Sabías que...

Los robots que aparecen en toda la saga reciben el nombre de «Wanzers», que deriva de Wanderpanzer, lo que en alemán quiere decir «tanque camina».

¡MIRADA AL PASADO!

Si tienes curiosidad por descubrir cómo era la saga Front Mission antes de que Square y Enix se fusionaran, tienes la oportunidad de descargarte desde PlayStation Store la tercera entrega de la saga que apareció en su momento para PSone y jugarla en tu PS3 o en la portátil. La experiencia merece la pena, sobre todo para los aficionados a la estrategia por turnos con elementos RPG.

EVALUACIÓN

✔ Pese a dar una primera impresión algo negativa, el juego se destapa como un divertido y ágil título de disparos en tercera persona.

✘ Es una lástima que no se haya profundizado más en los elementos RPG, pues los seguidores de la saga los echarán de menos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Una muy buena recreación de los «Wanzers» en tres dimensiones, y unos escenarios llenos de detalle.	Las voces se han quedado en inglés y la música no tiene mucha presencia durante el juego.	El sistema de control es más complejo que en otros shooters, aunque acabarás acostumbrándote.	Cuenta con un modo Campaña de unas dimensiones considerables y Multijugador añadido.	El Multijugador competitivo en solitario o por equipos completa la oferta de modos de juego.	Se trata de una actualización más que correcta de una saga clásica a las capacidades de PS3.	Si no te importa el cambio de género o te gustan los shooters, se trata de una buena opción.
9,0	8,5	8,9	8,0	8,9	8,7	8,9

PS3

Género
Beat'em-up
Compañía
Tecmo Koei
Desarrollador
Omega Force
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano/ inglés-japonés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.012MB)
P.V.P. Recomendado
60,95 €
www.kensrage.com
18

Esta es la pantalla más suave que hemos podido sacar del juego. El resto era un mar de sangre y tripas. Y nosotros, emocionados.

THE FIST OF THE NORTH STAR
KEN'S RAGE

CON KENSHIRO TONTERÍAS LAS JUSTAS

Puede que no cope las listas de los más vendidos estas navidades. Seguramente no cosechará notas de 90 en webs y revistas. Pero los fans españoles de *El Puño de la Estrella del Norte*, los mismos que descubrieron el manga de Buronson y Tetsuo Hara allá por 1992, saben que estamos ante un milagro. Ya es difícil que un juego inspirado en un manga o un Anime llegue a nuestro país, salvo que se trate de un *Dragon Ball* o un *Naruto*. Pero si hablamos de la adaptación de un manga de hace 25 años, y además uno tan burrísimo como *Hokuto No Ken*, esto raya la chifladura. Pero la locura se ha obrado. Se titula ***The Fist Of The North Star: Ken's Rage***, y derrocha tal cantidad de sangre y tripas, que haría vomitar al mismísimo *Leatherface*.

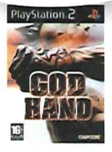
A través de una mecánica heredada de los *Dynasty Warriors* de **Koei** (de hecho, en Japón recibió el título de *Hokuto Musou*, dado que los *Dynasty* son allí conocidos como *Shin Sangokumusou*), en ***Ken's Rage*** rememorarás los pasajes más conocidos del manga en el modo Leyenda, protagonizado por *Kenshiro*, aunque a medida que vayas avanzando capítulos, se irán desbloqueando otros personajes (*Rei*, *Mamiya*, *Toki* y *Raoh*) que contarán con su propio modo Leyenda (donde se narra su punto de vista de la historia). El festín para fans no acaba aquí, ya que este *Blu-ray* cuenta además con el modo Sueño, que multiplica el plantel de personajes aunque con una mecánica mucho más parecida a la de los *Dynasty Warriors* (mapas abiertos, conquista de bases y enfrentamiento a comandantes de la facción enemiga y cientos de lacayos).

Sea cual sea tu elección de personaje o modo de juego, el espectáculo no disminuye un ápice ni en violencia ni en despliegue de hemoglobina. Tendrás carta blanca para propinar puñetazos, patadas y todas las demoledoras artes propias del estilo *Hokuto Shinken*, el Divino Puño de la Estrella del Norte. Verás las cabezas y vientres de tus enemigos explotar desde dentro, mientras peleas sin descanso en una tierra postapocalíptica en la que la vida humana no vale un duro. **Koei** no engañó cuando dijo que la versión occidental iba a ser más cazurra que la japonesa, pero el juego obvia algunos de los pasajes más truculentos del manga. Quizás porque la obra original (14 tomos) era demasiado extensa para ser abarcada en un solo juego, sin sacrificar elementos por el camino. Eso sí, no dudes en que verás el duelo contra el gordaco *Heart* o te seguirás emocionando con el reencuentro con *Shin*, gracias a unas *intros* que recrean perfectamente el particular estilo gráfico de Tetsuo Hara.

PODRÁS REMEMORAR LOS PASAJES MÁS CONOCIDOS DEL MANGA ORIGINAL

Dirigido a los fans de los *brawlers* de toda la vida, y más concretamente a aquellos que tuvieron la fortuna de disfrutar del manga y el Anime original, ***The Fist Of The North Star: Ken's Rage*** puede resultar repetitivo al resto de usuarios de **PS3**. Como *Final Fight* o *Double Dragon*, aquí todo consiste en apalear fulanos. Yo, con eso, ya soy feliz.

LA ALTERNATIVA

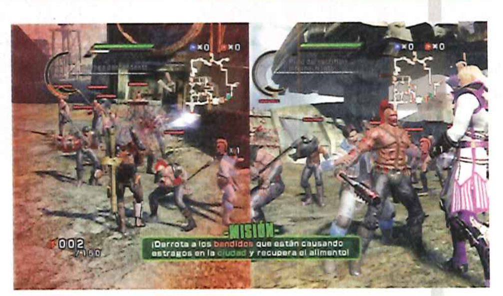


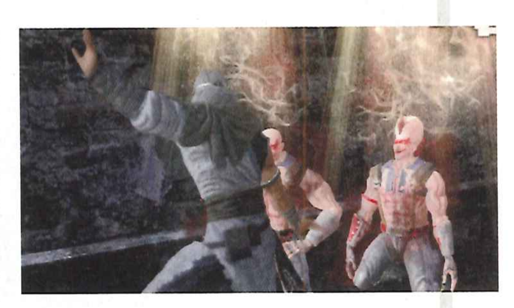
GOD HAND
La extinta Clover homenajeó a Hokuto No Ken en una obra maestra que no debes perderte.

Por Nemesis

Un vertiginoso QTE se encarga de poner la puntilla a cada jefazo.







¿Sabías que...

Existe una película de imagen real de Hokuto No Ken. Es tan mala que ya se ha convertido en un clásico del cine Trash. Aquí llegó a editarse en vídeo.

ANOCHE SOÑÉ CON UN FESTÍN DE SANGRE, SESOS E INTESTINOS

El modo Sueño te permitirá elegir personaje entre un repertorio mucho más amplio que el modo Leyenda, y lo que es mejor, podrás reclutar a un segundo jugador en pantalla partida. Lamentablemente, la mecánica (similar a la de los Dynasty Warriors) se acaba haciendo algo tediosa.



Por cada enemigo que revientes, diez más harán su aparición. Si es que piden a gritos que los maten, oiga.

EVALUACIÓN



Tan cazurro como el manga en el que se basa. Recrea a la perfección el particular diseño de personajes de Tetsuo Hara.



Algunos usuarios encontrarán su mecánica bastante monótona. Al final llegará a España sin el despertador que sí incluía la versión japonesa.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los escenarios son un tanto pochos, pero la estética y el diseño de personajes es clavado al manga.	Los puristas podrán optar por oír las voces originales en japonés, además de la pista inglesa.	Algunos lo tacharán de repetitivo. Otros se volverán locos. Esto es puro brawler: peleas sin fin.	A medida que avances, irás desbloqueando más personajes para los modos Leyenda y Sueño.	Carece de modo On-line. Una pena, porque el modo Sueño se prestaba a ello.	Gráficamente no es la octava maravilla, pero instala en disco duro y las cargas no son pesadas.	Imprescindible para los fans del manga original y aquellos que añoren los viejos brawlers.
8,0	7,9	8,5	8,4	-	7,9	8,3







Género
Conducción
Compañía
Black Bean
Desarrollador
Milestone
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
x16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
60,95 €
www.wrcthegame.com.
12

LA ALTERNATIVA



DIRT 2
Un gran juego de coducción a un precio muy tentador: sólo 29,95 €.



La barra de la izquierda indica nuestros tiempos con respecto a los rivales en cada tramo: el rojo, que alguien hizo mejor tiempo y el verde, que somos los más rápidos.



WRC

OJO CURVA TOPE A RAS

Con una trayectoria algo irregular pero con un bagaje de resultados que muchos firmarían, los juegos inspirados en el mundillo de los *rallies* son la variante más atractiva para los aficionados al motor que busquen realismo y diversión a partes iguales. ***World Rally Championship*** parece inspirarse en casi todo lo que vimos anteriormente en este subgénero y, sin ser el más brillante, en **Milestone** han sabido darle al conjunto un empaque bastante atractivo.

Gráficamente no es un juego espectacular y, aunque hay escenarios que no están nada mal -como los de nieve- digamos que no es de lo mejor que hemos visto en éste género en **PS3**. Al menos, la dinámica de los coches sí resulta convincente y no parecen deslizarse como si flotaran sobre el terreno. Los daños físicos están trabajados y la progresión de los mismos es creíble y no se limita a la simple pérdida de piezas, la acumulación de suciedad y las abolladuras en la chapa.

El pilotaje, como ocurre en los juegos de Fórmula 1, será más o menos complicado según el número de ayudas a la conducción que dejemos activadas. Con todas ellas es un *arcade* en el que sólo habrá que preocuparse de las trazadas y la velocidad. Sin ayudas la cosa va a requerir de unas dosis de pericia importante. Sea cual sea nuestra elección, las carreras resultan entretenidas. Además de las dificultades propias de cada recorrido, los programadores han añadido pequeñas trampas camufladas que pueden dar al traste con cualquier carrera. Tendremos que acostumbrarnos a cierta estrechez de las pistas, a veces simples pasillos con una única trazada válida para no perder velocidad. Por suerte, el manejo es sencillo y los controles muy precisos sea cual sea la superficie sobre la que discurramos, aunque notemos los lógicos cambios del paso, por ejemplo, de asfalto a tierra.

Al contrario de lo que ocurría con otros juegos de *rallies*, aquí los daños no se limitan a la carrocería y, en caso de colisión, nuestro coche podrá sufrir toda clase de averías que influirán notablemente en la conducción. Cada *rally* cuenta con varios tramos y, entre tramo y tramo, deberemos reparar las averías teniendo en cuenta que hay un tiempo limitado para hacerlo.

La oferta de modos es más o menos la tradicional de los juegos de **Milestone** y de todos ellos nos decantamos por el modo Carrera, por su esquema y posibilidades, y por el modo de juego en red para 16 jugadores, aunque se corra por turnos. También se pueden correr *rallies* sueltos, diseñar nuestros propios campeonatos o luchar contra el crono.

Por **De Lúcar**

ACADEMIA. Si vamos a correr con todas las ayudas no será demasiado importante pasar antes por la academia para aprender técnicas de pilotaje... pero si vamos a quitarlas será fundamental.



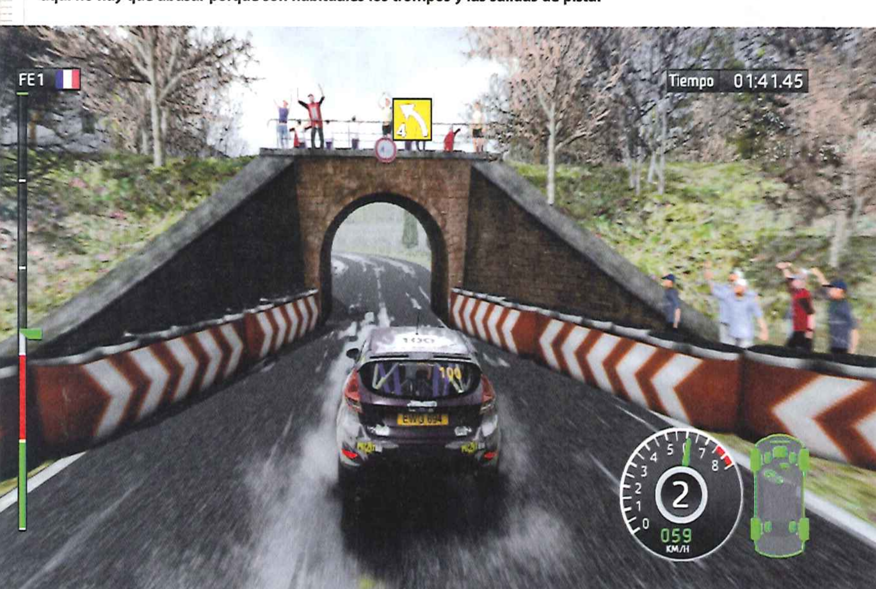
REPARACIONES. En la pruebas con varios tramos, un accidente grande dañará varias partes del vehículo y después, al final del tramo, dispondremos sólo de un tiempo limitado para hacer las reparaciones.



ANGOSTO. Aunque hay recorridos con un ancho de pista normal, lo más frecuente será enfrentarnos a carriles muy estrechos. Fuera de la pista hay todo tipo de trampas y se pierde bastante tiempo.



En las pistas heladas era habitual apoyarse un poco en las paredes de hielo, pero aquí no hay que abusar porque son habituales los trompos y las salidas de pista.







Mucho ojo con las trampas del recorrido. A los programadores les gusta mucho camuflarlas.

EVALUACIÓN

✔ Tan arcade o simulador como queramos. Divertido en el pilotaje y con unos recorridos que no dan tregua. Con muchas horas de juego.

✘ Cierta sensación de estrechez. Las «trampas» camufladas son el único peligro verdadero. Premia demasiado el pilotaje conservador.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
En general bien: creíbles y con detalles de calidad, pero no es el apartado más fuerte del juego.	El copiloto es una excelente ayuda y sus avisos de peligro, cruciales. Los FX cumplen sin problemas.	Sencillo de manejar y preciso en el pilotaje, refleja bien los cambios de terreno. Divertido.	Tiene una oferta de modos completa, todas las pruebas del Mundial y juego en red, así que una larga vida.	Aunque corramos solos, podremos luchar contra otros 16 jugadores en competiciones On-line.	No es que exprima especialmente las posibilidades de la consola ni del mando de PlayStation 3.
8,4	8,6	8,6	8,5	8,0	7,5





TEST


Créetelo o no: en Japón ya han lanzado la secuela, llamada Atelier Totori, y mucho mejor dotada por lo visto.











Los combates por turnos son más vistosos, aunque menos numerosos que en anteriores entregas de la saga de Gust Corporation.

Género
RPG
Compañía
NIS Europa
Desarrollador
Gust Corp
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores

On-line
No
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1.379 MB)
P.V.P. Rec.
49,99 €
http://www.nisamerica.com/games/roro


ATELIER RORONA
THE ALCHEMIST OF ARLAND

PARA TI QUE ERES HARDCORE

Desde esta revista siempre estaremos agradecidos a las compañías que, como **Namco Bandai** en este caso, se atreven con títulos que van destinados a un público minoritario. Este ha sido siempre el caso de la saga que nos ocupa (que lleva casi quince años ya dando guerra, y que ha contado con una buena representación en **PlayStation 2** con los tres *Atelier Iris* y los dos *Mana Khemia*, todos aparecidos en nuestro país), una de las mejores representantes del llamado género *JRPG* que cumple a pies juntillas todos sus preceptos: diseño Anime de los personajes, muchos diálogos (en inglés, francés o alemán, nada de castellano), combates por turnos y multitud de actividades extra.

El que nos ocupa es, incluso dentro de este subgénero tan particular, toda una rareza, ya que en su desarrollo no tendremos que salvar el mundo sino salvar del cierre un pequeño taller (o *atelier* en francés, de ahí el nombre de la serie) de alquimia. Para ello tendremos que ir cumpliendo una serie de encargos en un tiempo determinado, pero aunque luchemos contra el crono lo cierto es que su desarrollo es bastante pausado y nos invita a disfrutar de las pequeñas actividades diarias: visitar a los vecinos del pueblo medieval en el que tiene lugar, salir a recolectar elementos para la alquimia (con los correspondientes combates por turnos), efectuar las síntesis en el caldero... Un juego con mucha profundidad, en el que hay que saber apreciar sus inteligentes diálogos, el carisma de sus personajes y las casi infinitas posibilidades de sus sistemas de juego, y aprender a perdonar lo anticuado de sus gráficos y su pausada evolución.

LA ALTERNATIVA



DISGAEA 3
Otro JRPG con miga, densidad y gráficos como los de antaño.



EVALUACIÓN

Un juego que, pese a compartir género, se sitúa justo al otro lado del espectro de Final Fantasy XIII, optando por mayor libertad y complejidad para el jugador y menores valores de producción.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,2	9,0	8,9	9,1	-	7,0	8,7

Por primera vez en la saga todo es en 3D, aunque de forma rudimentaria.

Diferente, con sistemas de juego complejos y un desarrollo lento, pero absorbente.

EN BLU RAY
TODOS TE OIRÁN GRITAR.

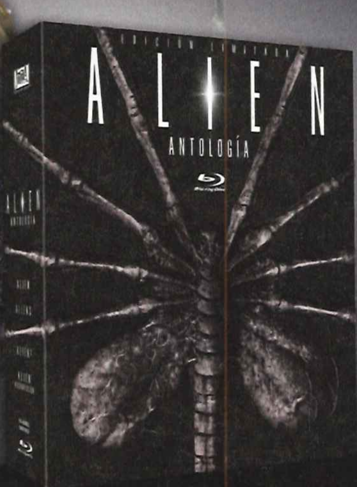


DISFRUTA DE ESTOS **PACKS DE EDICIÓN LIMITADA**, DISEÑADOS EN EXCLUSIVA PARA TI.

PACK "EL GUARDIÁN":
Edición Limitada que incluye **10 discos** con las **4 películas en Blu-ray y DVD** dentro de una **estatua iluminada**.

FACEHUGGER:
Edición Coleccionista formada por las **4 películas en Blu-ray** más **2 Blu-rays de contenidos adicionales**.





PACK "EL GUARDIÁN" FACEHUGGER



http://www.facebook.com/FoxHomeSpain

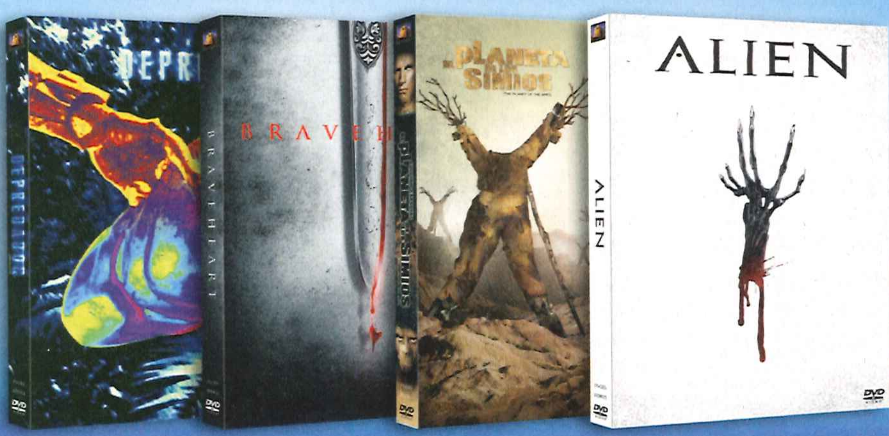




PARA REGALAR O REGALARTE...
LOS PACKS MÁS ESPECIALES



Película y Banda Sonora Original.



Edición Coleccionista (con postales en el interior).



Sagas de cine.



http://www.facebook.com/FoxHomeSpain





God Of War
Ghost Of Sparta

Puede parecer más de lo mismo, pero es que de lo (muy) bueno no se cansa uno fácilmente...

LAST MONKEY
Sin duda volverá a convertirse en la estrella de la temporada para PSP. Méritos, desde luego, no le faltan.

Épico ★★★★★

Compañía **Sony C.E.**
Programador **Ready At Dawn**
Género **Acción**

No nos cansamos de repetirlo: a pesar de los rumores sobre su más que posible relevo generacional (la pobre cuenta ya con unos cuantos añitos a sus espaldas), la portátil de **Sony** se encuentra en un excelente estado de salud si por ello entendemos la cantidad de lanzamientos de calidad que recibe y recibirá en los próximos meses (no hay más que echar un vistazo a lo presentado por las compañías más importantes en el reciente *Tokyo Game Show* o a las ventas del sistema en Japón, por ejemplo). Y como también hay hueco para producciones occidentales, han sido los propios estudios de **Sony** en California los encargados de crear una secuela de uno de los títulos más representativos de **PSP**: *God Of War: Chains of Olympus*, aparecido hace un par de años para demostrar que la consola bien podía «gestionar» con soltura un juego de estas dimensiones (incluso mucho mejor que otros juegos que requieren de un segundo *stick* analógico para su control, uno de los «talones de aquiles» de la consola).

La trama del juego da comienzo justo donde acabó el anterior título y sigue explorando los orígenes de *Kratos* durante sus primeros pasos como Dios de la Guerra. En su eterna búsqueda de venganza contra los dioses que le han traicionado, el iracundo héroe visitará nuevos escenarios como la civilización perdida de La Atlántida y conocerá a nuevos personajes como el Rey Midas, se enfrentará a monstruos mitológicos como la serpiente marina Scylla, uno de los protagonistas de la *demo* que se encuentra disponible en *PlayStation Store*.

Como ha ido ocurriendo en todas las entregas del juego para los diferentes sistemas en los que se ha desarrollado la odisea de *Kratos*, el protagonista irá aprendiendo nuevas habilidades y formas de aniquilar a sus enemigos... Las Cuchillas de Atenea seguirán siendo sus armas principales, pero también podrá empuñar el escudo y la lanza propios de los espartanos, gracias a los cuales será capaz de defenderse y de atacar a distancia. Uno de los nuevos poderes mágicos será El Ojo de Atlantis, que electrocutará a sus enemigos en cadena.

Según han afirmado sus creadores, en este título han introducido hasta un 25 por ciento más de contenido que en *Chains Of Olympus*, tanto en duración pura y dura como en posibilidades de juego. Y a pesar de que la trilogía *God Of War* ya ha sido cerrada por sus creadores en las consolas de sobremesa, quién sabe si llegaremos a ver un tercer capítulo en la portátil.

Ahora sólo queda esperar hasta noviembre, cuando el juego se pondrá a la venta tanto en formato UMD como de manera descargable a través de la *Store*. O si lo prefieres podrás hacerte con el *pack* que lo unirá a una **PSP 3000**. Aún no han sido confirmados los detalles de éste, pero parece que incluirá además una película y un *Memory Stick* de 2 GB.



Si quieres comprobar todo lo que te contamos en este avance, corre a descargarte la demo que ya se encuentra disponible en PlayStation Store.





EL MOTOR GRÁFICO CREADO POR LOS PROPIOS DESARROLLADORES DEL JUEGO SIGUE DANDO MUESTRAS DE SU POTENCIA





LLEGANDO AL LÍMITE

Los creadores del juego, Ready At Dawn (responsables también de la primera entrega y del genial Daxter), comenzaron el desarrollo en 2008 y aseguran haber exprimido las capacidades de la portátil hasta su límite funcional, mejorando aspectos como el número de enemigos en pantalla.



Los famosos Quick Time Events para acabar con los enemigos de cierta importancia seguirán estando presentes, y serán tan sangrientos como en las entregas predecesoras.

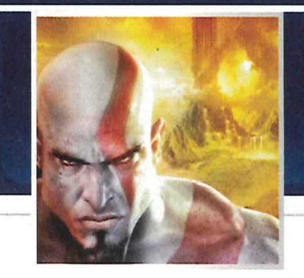


Claves



1 El comienzo del juego, a bordo de un barco en plena tormenta, recuerda mucho a los primeros compases del God Of War original para PlayStation 2.





2 La primera entrega de la saga para PSP, subtitulada Chains Of Olympus, apareció en 2008 y se trata del juego mejor valorado por la crítica en la historia de la consola.







Vivir la vida tal y como desees ha sido, y sigue siendo, el gran encanto de una saga millonaria.



PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

Aunque su desarrollo puede no ser el más adecuado para PS3, se agradece la conversión.

Humano ★★★☆☆

Compañía **Electronic Arts**
Programador **The Sims Studio**
Género **Simulación**





Los Sims 3

Las criaturas virtuales creadas por Maxis alcanzan su madurez en PS3

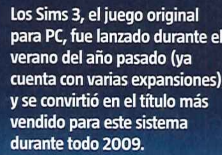
Intentar conseguir que un juego típicamente de PC como es *Los Sims* en todas sus entregas triunfe de igual manera en las consolas es complicado. Pese a ello, **Electronic Arts** lo ha intentado en numerosas ocasiones con anterioridad, en **PlayStation 2** y en **PSP**, siendo ahora cuando la saga va a debutar en **PS3** con esta tercera entrega.

La *beta* a la que hemos tenido acceso comienza de forma similar a lo visto con anterioridad: con la creación de un *Sim* (o más bien de una unidad familiar compuesta por cuantos miembros creemos). Tras elegir su aspecto y personalidad (en base a varios rasgos de su carácter que podremos combinar a nuestro antojo) y la relación entre los seres que hayamos creado, deberemos buscar un lugar dode vivir dentro del universo que se abre ante nosotros. Como en la vida misma, la capacidad económica (al principio muy limitada) no nos permitirá muchos lujos. Y a partir de ese momento comienza un título que siempre ha enarbolado la libertad como bandera: podrás buscar un trabajo, dedicarte a ir a fiesta tras fiesta o relacionarte con tus vecinos... El sistema de control sigue basándose en los dos *sticks* analógicos para mover con uno la cámara y con otro el cursor, y técnicamente tampoco parece que vaya a suponer una revolución. En lo que sí que parece que va a innovar es en la aparición, en exclusiva para las versiones de consolas, de los Poderes *Karma* que te permitirán de forma extraordinaria conseguir una ventaja especial, como de repente caerle bien a todo el mundo o ser un genio de las matemáticas. La posibilidad de compatir elementos vía On-line también está presente.



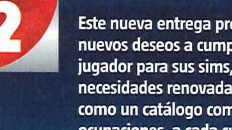




Los Sims 3, el juego original para PC, fue lanzado durante el verano del año pasado (ya cuenta con varias expansiones), y se convirtió en el título más vendido para este sistema durante todo 2009.





2 Este nueva entrega propondrá nuevos deseos a cumplir por el jugador para sus sims, necesidades renovadas, así como un catálogo completo de ocupaciones, a cada cual menos convencional.

Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3



PVP recomendado
60,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España
55,95 €

PS3



PVP recomendado
60,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España
55,95 €

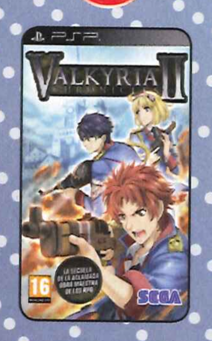
PS3



PVP recomendado
60,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España
55,95 €

PSP



PVP recomendado
40,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España
35,95 €

PSP



PVP recomendado
40,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España
35,95 €

CUPÓN DE PEDIDO

FORMULA 1 2010

☐ AÑADIR AL PEDIDO



ENSLAVED ODYSSEY TO THE WEST

☐ AÑADIR AL PEDIDO



NBA 2K11

☐ AÑADIR AL PEDIDO



VALKYRIA CHRONICLES II





PHANTASY STAR PORTABLE 2





NOMBRE ______ APELLIDOS ______ EDAD ______

DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______

POBLACIÓN ______ PROVINCIA ______ CÓDIGO POSTAL ______

TELÉFONO ______ NIF ______ E-MAIL ______

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE NOVIEMBRE DE 2010







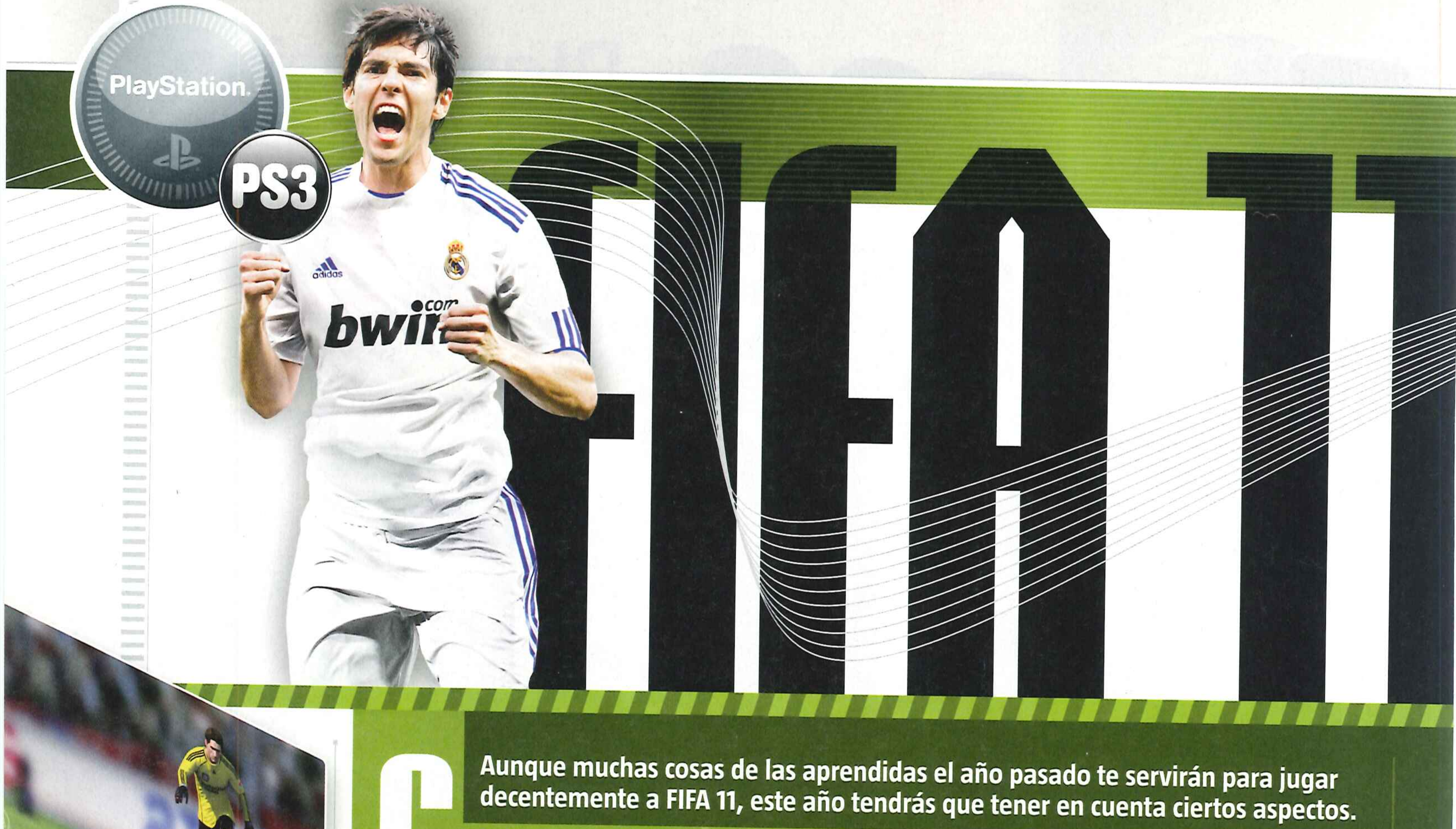
Trucos y consejos

PlayStation®
Revista Oficial - España

PS3

FIFA 11
PES 2011
MANUAL DE FÚTBOL

- *Todas las novedades de la nueva temporada*
- *Modo Carrera y Liga Máster On-line al detalle*
- *Los mejores consejos para ser un experto*



Aunque muchas cosas de las aprendidas el año pasado te servirán para jugar decentemente a FIFA 11, este año tendrás que tener en cuenta ciertos aspectos.

Cada año, *FIFA* se vuelve un poco más difícil y exigente debido a los montones de ajustes que **EA Canadá** aplica para que la saga gane en realismo. Este año hay que adaptarse a un nuevo sistema de pases y a algunos otros cambios menores. En las siguientes líneas te ayudamos a mejorar tu juego en ***FIFA 11***.

Los misterios del Pro Passing

✪ Para este año EA ha preferido que los pases sean completamente **manuales**, lo cual, a pesar de que pueda parecer complejo en un principio, resulta muy ventajoso respecto al pase automático. Ahora son fundamentales la dirección y la **potencia**; entendida ésta como la cantidad de tiempo que mantengamos pulsado el botón ⊗.

El **Pro passing** nos permite hacer cualquier jugada que imaginemos, pues ya no hace falta pasar directamente a los compañeros de equipo sino que podemos mandar el balón a cualquier zona desocupada del terreno de juego. Por ejemplo, si en el menú de Tácticas personalizadas configuramos los movimientos ofensivos del equipo mediante el parámetro «**Forma libre**», podremos utilizar el nuevo sistema de pases para realizar envíos de tal forma que aprovechemos esos desmarques y movimientos sin balón. Así mismo podremos sorprender a las defensas con **pases inesperados** al no ser ya obvio que el balón siempre va a ir al compañero más cercano.

Personality +

A la hora de jugar, las **diferencias** entre los jugadores más habilidosos y los más torpes han sido potenciadas en muchos aspectos. Por ejemplo, no todos tienen la misma velocidad al cambiar de dirección, ni la misma precisión en el golpeo de balón o la misma fuerza. Esto quiere decir que ahora más que nunca deberás **conocer** perfectamente a tu equipo. A ello ayuda bastante ser seguidor habitual del fútbol televisado, pues, por ejemplo, un hincha del Atlético de Madrid siempre sabrá mejor lo que se puede permitir hacer con cada futbolista que alguien poco habituado a ver partidos de dicho equipo.

A la hora de chutar o de pasar el balón, el **margen de error** entre un delantero de talla mundial y un defensa central será muy diferente. ¡Ojo! con ambos es posible marcar un gol desde fuera del área, pero el porcentaje de veces en las que el defensa mandará el balón a la grada será ciertamente más elevado.

El control orientado

✪ Lo decimos todos los años y no nos cansamos de repetirlo: a FIFA hay que jugar con una mano siempre en cada **joystick**. La razón de esto es que FIFA es el simulador que mejor refleja todas las características del fútbol real, y actualmente, un jugador que no domine el control orientado no puede llegar a ninguna parte.

Acostúmbrate entonces a jugar siempre con los dos joystick, pues si antes de recibir un pase ya estás dirigiendo el control de balón hacia una dirección determinada ganarás unos preciosos **segundos**. Además, el stick derecho sirve para otras muchas cosas, como son adelantarte el balón para ganar la carrera a un defensa o cambiar de dirección de manera rápida.

Las Especialidades

Este año, FIFA utiliza un sistema similar al que se lleva viendo durante años en PES para representar ciertas **cualidades** especiales de las mejores estrellas del panorama futbolístico. Como notarás en cuanto entres al menú «Dirección de equipo» para hacer tu alineación, junto a ciertos jugadores hay ahora una serie de **símbolos** cuyo significado puedes conocer si presionas R3 y después navegas entre las tablas de datos con R2. A pesar de que el número máximo de especialidades por futbolista parezca ser de tres, te darás cuenta al entrar en la **ficha de información** que pueden tener muchos más. Cristiano Ronaldo, por ejemplo, posee hasta siete de ellas. En su caso son: Centella, Regateador, Tirador lejano, Especialista en faltas, Acróbata, Delantero matador y Delantero completo.



Konami sigue en busca de una fórmula que haga mejorar PES y este año ha incluido unas cuantas novedades, aunque la estructura es la que ya conoces.

A primera vista ***PES 2011*** engaña un poco, pues sus nuevas animaciones y el seguimiento que la cámara hace ahora de la acción dan la impresión de que estamos ante un juego totalmente novedoso. Sin embargo, unos cuantos partidos te harán ver que sigue siendo el *PES* de siempre, y que casi todo lo que has aprendido durante estos años es también válido ahora. A continuación te explicamos las novedades y algunos viejos trucos que conviene recordar.

Fútbol de escuadra y cartabón

✪ A pesar de los cambios, PES 2011 sigue haciendo gala de un fútbol **rectilíneo** donde todo se se desarrolla en ocho direcciones. Ten en cuenta esto y utilízalo a tu favor sobre todo a la hora de regatear, pues te será muy útil cuando necesites desequilibrar a los **defensas**. Vamos a poner unos ejemplos básicos. Si por ejemplo ves que un defensa viene corriendo hacia ti desde la diagonal superior derecha, lo que debes hacer tú es proseguir tu avance haciendo un pequeño **giro** hacia la diagonal inferior derecha, pues de esta manera el balón es literalmente inaccesible para el contrario. Otro ejemplo es que si un oponente viene corriendo hacia ti de frente, un pequeño **paso lateral** te permitirá librarte de él muy fácilmente. El truco es entender el comportamiento siempre angular de los jugadores y saber cómo llevar la pelota hacia un **lugar** en el cual, por la propia naturaleza de PES, el defensor no pueda arrebatártela.

Novedades tácticas

Como habrás podido observar, todo el menú de estrategias y tácticas ha **cambiado** por completo adoptando una apariencia similar a una pizarra. En él podemos ahora intercambiar jugadores simplemente **señalándolos** con la flecha. Ten en cuenta que al seleccionar un futbolista, todos aquellos que puedan jugar en su posición se **iluminarán** proporcionándote así una ayuda muy útil. Otra novedad interesante es la de poder **programar** las estrategias de tu equipo para cada tramo del partido y adecuarlas a un resultado a favor o en contra.

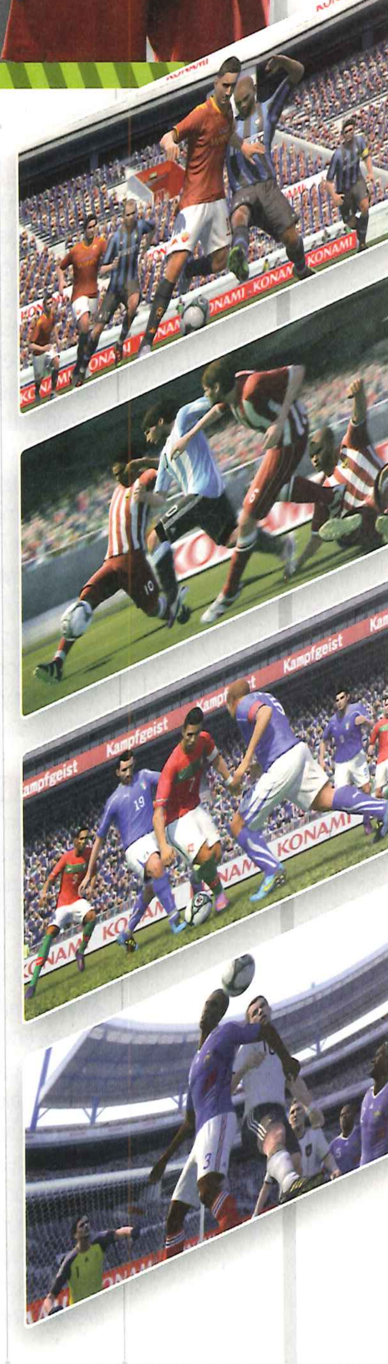
Filigranas

✪ La gran mayoría de **trucos** que ves hacer a los magos del balón por la tele están presentes este año en PES. Lo más básico es que rotando el **joystick derecho** en cualquier dirección podrás hacer unas cuantas bicicletas.

No obstante el sistema de filigranas de PES 2011 va mucho más allá, y es que antes de los partidos, en el menú de estrategias puedes configurar tus propios **regates combinados**. Para ello, ponle un nombre a tu personalización y después asigna cada movimiento de la lista a una determinada dirección del joystick derecho. Podrás hacer esos habilidosos movimientos durante el partido pulsando únicamente **L1** junto la dirección escogida del stick. Como observarás, hay cuatro bloques libres para cada una de las direcciones. Esto es porque puedes hacer una **lista de movimientos** que el futbolista deberá realizar en ese orden concreto cada vez que actives el regate combinado. Para entendernos mejor, si en el menú de la dirección «derecha» eliges la ruleta, la elástica, el rebote interior y el amago a lo Matthews, tu futbolista realizará los **cuatro seguidos** cuando pulses L1 y muevas el stick derecho hacia esa misma dirección.

El tiro controlado

En todos los PES de PS3 hay un importante **desajuste** que hace referencia a la efectividad del tiro controlado. Como sabrás, este golpeo a puerta con el interior del pie se realiza dando un pequeño toque a R2 tras haber llenado la barra de disparo. Pues bien, que sepas que cada vez que te metas dentro del área y tu ángulo para chutar no sea del todo bueno ésta es la **mejor opción**. Los porteros tienden a cubrir mal su palo, de modo que cuando utilizas el tiro controlado desde un lateral suelen encajar **gol** con facilidad o, en el peor de los casos, despejar hacia el corazón del área.






Este gol de Drogba demuestra que en FIFA... Bueno, en realidad no demuestra nada, pero os aseguramos que fue un golazo.



En el menú de alineaciones podemos comprobar qué significan los iconos de especialidades que acompañan a nuestras estrellas.

MODO CARRERA - FIFA 11

El ya habitual Modo Mánager de la saga desaparace este año para dar lugar al nuevo Modo Carrera. Este recién nacido cuenta con muchas mejoras respecto a su predecesor, y la fundamental de todas ellas es la de poder elegir entre ser mánager de un club, jugador o las dos cosas a la vez. Aquí te contamos todos sus entresijos.

Elige quién ser

Esta es la primera **decisión** que debes tomar. ¿Vas a desarrollar tu carrera como un futbolista o tal vez como un importante hombre de negocios dedicado en exclusiva a las finanzas? ¿O quizá prefieras ser las dos cosas en una?

Si optas por ser simplemente jugador, tu cometido será elegir un futbolista de cualquier equipo o bien utilizar tu **Virtual Pro** para llevarlo a la gloria, pasando de ser una simple promesa a ser un crack de talla mundial. En este modo tendrás que **adaptarte** a lo que disponga el entrenador, pues no podrás interferir en las tácticas y estrategias marcadas.

En las otras dos opciones disponibles (mánager y jugador-mánager) la única diferencia es **jugar o no** los partidos.

Las labores del mánager

Como máximo dirigente de un club de fútbol hay dos **menús** que deberás manejar habitualmente: uno es el de plantilla y el otro es el de traspasos.

Plantilla

La primera opción que encontramos es la de «**Dirección de equipo**». Aquí tus aptitudes como entrenador y estratega son las que marcarán la diferencia. Como se lleva haciendo desde los albores del fútbol en consola, deberás elegir la formación y alineación más adecuada para el próximo partido. A la hora de tomar estas decisiones es fundamental que tengamos muy en cuenta de qué **plantilla** disponemos y cómo podremos sacarle el máximo partido. Para entendernos mejor; de nada sirve montar estrategias con dos extremos si en el equipo sólo contamos con uno y encima es un tuercebotas. A la hora de alinear, consulta siempre el **estado físico** de tus jugadores pulsando R2, pues muchas veces será conveniente dar descanso a la estrella de tu equipo.

Después tenemos el menú «Contratos de jugadores», donde podremos **renovar** a nuestros futbolistas para que no se larguen al acabar contrato. Tanto ellos como sus representantes pueden rechazar la oferta por diversos motivos; principalmente un **salario** escaso o una duración del contrato no apropiada. Cuando les ofrezcas su nuevo sueldo no pierdas de vista el indicador «Presupuesto salarial restante» el cual te indica el **dinero** que aún te queda para gastar en sueldos de futbolistas. Nunca ofrezcas salarios semanales superiores a lo que marca esta cifra, pues de lo contrario empezarás a tener **problemas** con el consejo de administración del club.

El menú «Progresión jugador» te proporciona **informes** de ojeadores para que sepas qué futbolistas tienen margen de mejora y cuáles han alcanzado su tope. Es importante que des **oportunidades** a los primeros siempre que te sea posible. Así incrementarán sus atributos numéricos poco a poco.

Traspasos

Cuando entras en «Comprar jugadores» aparece ante ti un completo sistema de búsqueda en el que podrás fijar los **parámetros** relacionados con el jugador que andes buscando. Uno de los ajustes más utiles suele ser poner el valor «transferibles» en la décima opción, con lo que podrás ver una **lista** de todos los futbolistas en venta actualmente.

A la hora de hacer la oferta al club ten en cuenta que prácticamente todos se mostrarán **reacios** a la hora de vender un jugador titular y no declarado como transferible. Es por ello que en ese tipo de situaciones te verás obligado a ofrecer una **cifra superior** a la del valor de mercado del hombre en cuestión. Después, lo mismo se aplica al negociar con él su contrato. Un jugador importante en su club sólo se irá a otro si la oferta económica es lo suficientemente suculenta. En el caso de futbolistas con una situación menos cómoda en su club podrás en cambio salir más **beneficiado**. Y por supuesto, nunca dejes de mirar las cifras de «Presupuesto de traspasos» y la de «Presupuesto salarial restante».

En cuanto al menú de «Vender jugadores» no sólamente puedes declarar transferibles a los componentes de tu plantilla, sino también cederlos o incluso **despedirlos**. Eso sí, procura no hacer esto último con demasiada frecuencia, pues si no acabarás perdiendo bastante dinero.

En «Distribuir presupuesto» puedes fijar, del dinero dedicado a traspasos, qué **porcentaje** irá destinado a los salarios y cuál será para pagar el coste acordado con otros clubes por las transferencias.

El Virtual Pro



Cuando creamos nuestro Virtual Pro, éste estará disponible para todos los modos de juego de FIFA 11. Al utilizarlo en cualquiera de ellos podrás mejorar sus atributos si cumples ciertas condiciones. Para ver dichas condiciones accede al menú «Virtual Pro» en la pantalla de inicio de FIFA 11 y después entra en el apartado «Hazañas». Como verás, hay una retos que puedes cumplir en el campo de entrenamiento. Puedes empezar por ahí.



El nuevo sistema de regates que utliza PES te permitirá hacer jugadas espectaculares. Sólo se requiere práctica y pericia.



Las estrategias programadas te permitirán controlar mejor los partidos de PES 2011. Tu equipo será tan duro como inteligente.

LIGA MÁSTER ONLINE - PES 2011

Ahora la Liga Máster se puede jugar también On-line. Esta nueva modalidad te permite construir tu equipo desde cero con los fondos que vayas obteniendo y jugar contra los clubes de otros usuarios de ***PES 2011***. Su propia naturaleza dota a esta nueva Liga Máster de características que no poseía el modo Off-line de toda la vida.

En qué consiste

Esto no se trata de jugar a una liga e ir ascendiendo de división hasta ganar torneos como ocurre en la modalidad Off-line. Esta nueva Liga Máster se basa en los **campeonatos**, que tienen su propia hora de inicio a la que debes atenerte y un precio de inscripción que será más elevado en función de su importancia y el premio que ofrezca.

También existe la posibilidad de jugar **partidas rápidas** en las cuales no deberemos estar sujetos a un horario y que además nos reportarán ciertos beneficios económicos en concepto de venta de entradas a los aficionados.

Mi equipo

Todo el mundo empieza a jugar con el **mismo equipo** conformado por los futbolistas que ya han alcanzado casi la categoría de mitos en nuestras vidas: Castolo, Minanda, Stremer y compañía. A partir de ahí tenemos que ir ganando dinero para, poco a poco, poder ir quitándonos de encima a estos entrañables **paquetes** y formar un equipo competitivo que llegue a lo más alto. Y que conste que nos duele mucho.

Estrategia

Esto que explicamos aquí es para la Liga **Máster On-line**, aunque bien podría ir en cualquier otro apartado. Como verás, todo el menú de alineación y estrategias ha cambiado respecto a otros PES haciendo ahora gala de una **interfaz** mucho más sencilla e intuitiva.

Al alinear los jugadores de la Liga Máster no te fijes únicamente en su **nota media** porque un jugador de 65 no tiene necesariamente que ser mejor que otro de 60. Todo depende de la **posición** que ocupen y lo que necesites de ellos. Muchas veces ocurre que el futbolista con más nota media la tiene porque está muy equilibrado en todas las facetas del juego pero **sin destacar** en ninguna. A lo mejor ese otro jugador aparentemente peor tiene tan sólo un 40 en precisión de disparo pero un 73 en defensa. Si se trata de un defensa central seguramente hará mejor su trabajo que el compañero.

Hay **dos menús** dentro del apartado de estrategias que te serán muy útiles para configurar el tipo de juego que hará tu equipo. Uno es el de «Estilo de juego del equipo» y otro el de «Programar estrategias».

El primero de ellos te permite establecer, mediante valores numéricos que van del 1 al 20, una serie de parámetros concernientes al **estilo del equipo** como conjunto. Aquí podrás hacer que tus jugadores se desmarquen con mayor o menor velocidad, que utilicen más el contraataque o que defiendan más cerca o lejos de su área entre otras muchas variantes.

En el segundo menú puedes designar estrategias para cada **momento** del partido en función del marcador.

Lista de jugadores

En la Liga Máster On-line no es posible declarar a tus futbolistas como **transferibles**, ya que con tantos usuarios conectados a la vez sería casi imposible poder entablar las negociaciones. En lugar de ello tendrás que **despedir** directamente a tus hombres. No te asustes; aún echándolos de una patada, éstos te dejarán jugosos ingresos en la **caja** que después podrás utilizar para fichar los nuevos pilares de tu equipo.

Mercado de fichajes

La gran diferencia entre la Liga Máster On-line y la versión de siempre es que cada futbolista **no es único**, sino que una misma estrella puede ser fichada por muchos equipos. Esto introduce un concepto importante que es el de **popularidad**.

Cuando muchos clubes fichan a un mismo jugador, la popularidad de éste aumenta y por lo tanto lo mismo ocurre con su **valor de mercado**. A que un futbolista se revalorice también ayuda otro factor, que es su crecimiento. Fíjate en que los jugadores iniciales de la Liga Máster On-line nunca ven variado su precio, pero si fichas bien puedes hacer grandes **negocios** si conviertes alguna de tus contrataciones en una estrella.

Fichar jugador

Aquí es donde podemos buscar a aquellos jugadores en los que estemos **interesados** para ofrecerles la posibilidad de incorporarse a nuestra plantilla. Tenemos varias maneras de buscarlos, pero sin duda la más útil es la «**búsqueda avanzada**», con la que podremos hallar efectivos útiles para nuestro equipo con total precisión.

Una buena manera de encontrar jugadores que nos interesen es fijar nuestro **presupuesto** como precio tope (sin olvidar que necesitaremos dinero para inscribirnos en los torneos y campeonatos) y después **ordenar** todos los resultados como más nos convenga: por posición, por valor de mercado, por valoración general etc. Una vez encontrado el futbolista no necesitaremos negociar contratos con otros clubes ni nada parecido. Simplemente se **paga** su precio y él se une a nosotros.

CONSEJO: Observa a tus delanteros y utiliza habitualmente el pase al hueco. Tiene mucha más efectividad en este nuevo PES que en los anteriores.

Tras una lesión importante, FIFA 11 nos invitará automáticamente a hacer un cambio. No será muy difícil reemplazar a Anelka.



Martín «el loco» Palermo sigue haciendo goles a sus 35 años. Y es que con la edad se perderán facultades, pero el olfato jamás.


Si en PES 2011 utilizas el tiro controlado con R2 en el momento justo los porteros se vencerán fácilmente hacia el lado contrario.


Gracias a Personality + los jugadores son ahora más auténticos sobre el terreno de juego. Ahí está Ronaldinho con «tó su salero».

LOS MEJORES CONSEJOS

Cómo marcar de falta

Conseguir buenos goles de falta directa depende principalmente de tres factores: el jugador, la potencia y el efecto. En primer lugar escoge al mejor lanzador del equipo y después apunta en la dirección hacia la que quieras chutar. Una vez hecho esto, y tras haber rellenado la barra de disparo debes encargarte de imprimir efecto al balón con los botones direccionales. De esta manera ayudarás a que la pelota baje una vez haya superado la barrera y al mismo tiempo conseguirás alejar su trayectoria del portero. También hay otras maneras de marcar un gol de falta, como pueden ser el tiro raso por debajo de la barrera o incluso marcar con el botón de pase largo en casos de faltas muy cercanas al área. No obstante la mejor manera, más fiable y sencilla es la tradicional, y más ahora que en PES 2011 han hecho prácticamente imposible el tirar las faltas con dos hombres. Por supuesto no olvides entrenar, pues es la única forma de aprender a ser letal frente a la portería cada vez que te peguen.


EN FIFA 11. Marcar goles de falta directa es bastante sencillo, sobre todo con un futbolista de calidad. Para lograrlo solamente tienes que apuntar hacia el palo no cubierto por el portero y llenar dos bloques de la barra de tiro mientras sujetas el joystick izquierdo hacia arriba. Entran como churros.


EN PES 2011. Aquí nos encontramos con más dificultades porque los disparos que sobrepasan la barrera tienden a irse a la grada. El truco es no apuntar muy lejos del portero y mantener presionados el botón ⊗ y la diagonal inferior de la cruceta mientras llenas la barra de disparo.

Movimiento sin balón

¿Sabes por qué el Real Madrid fracasa con Mourinho, con Pellegrini, con Juande o hasta con Superman? Porque es uno de los equipos que peor se mueve sin balón de toda Europa. No hagas tú lo mismo. Las mejores defensas sólo pueden ser atravesadas si tus hombres se mueven constantemente y obligan a los jugadores contrarios a abandonar sus posiciones a la vez que ofrecen buenas opciones de pase a sus compañeros. Para ello contamos con las paredes y el menú de estrategias.


EN FIFA 11. Si mantienes L1 pulsado al hacer una pared, el jugador que la inició comenzará a correr. Además en el menú de tácticas rápidas puedes ordenar que haya movimiento.


EN PES 2011. Exactamente igual, el botón L1 cumple la misma función y también puedes decirle a tus hombres que se muevan constantemente en jugadas de ataque.



Las demarcaciones

Para controlar bien a tu equipo en cualquier juego de fútbol es fundamental que entiendas las diferencias entre unas demarcaciones y otras. Ten en cuenta que demarcación no es lo mismo que posición. Por ejemplo, lo normal es siempre colocar a Dani Alves en la banda derecha, pero su comportamiento no será el mismo si le pones como demarcación «lateral derecho» o si por el contrario le pones «carrilero». Nuestro consejo: mira mucho fútbol y apréndetelas todas.



EN FIFA 11. Tienes que acostumbrarte al jaleo de siglas, ya que en muchas posiciones se distingue entre izquierdo o derecho. MDI, por ejemplo es medio centro defensivo izquierdo.

EN PES 2011. Aquí las demarcaciones están más claras. Y por cierto, nunca olvides que no es lo mismo un lateral derecho que un interior derecho, y que en nada se parecen a un extremo derecho.





Ciertas cosas son iguales en ambos juegos. Por ejemplo, si un delantero de la talla de Rooney encara, puedes ir despidiéndote.



El piscinazo en PES es un arte muy noble. Eso sí, procura hacerlo con rivales al lado, que si no te va a quedar un poco cutre.



Los buenos porteros son difíciles de batir desde fuera del área. Recuerda que la colocación del tiro es más importante que la potencia.



¡Para lo que hemos quedado! Lo que ha sido Ronaldo y mirad ahora qué puntuaciones. En fin, siempre podremos verlo en Youtube.

La recepción ante el defensa

Es bastante habitual entre gente recién iniciada en esto de los juegos de fútbol el ver cómo encaran siempre el campo rival tras recibir un pase. A veces esto está bien, pero hay ocasiones en las que tenemos un defensa pegado y va a haber que cambiar de plan. Para estos casos lo mejor es controlar el balón en dirección contraria protegiéndolo así del defensa. Lo mismo se aplica en caso de que el oponente esté a cualquiera de nuestros dos lados. Siempre procura controlar hacia el otro.



EN FIFA 11. Darse la vuelta con un defensa detrás es sinónimo de perderla seguro. Aquí no hay concesiones. FIFA es muy riguroso en ese aspecto y mantener la posesión del balón es difícil.



EN PES 2011. Aquí se mantiene mejor el balón, y en caso de que queramos darnos la vuelta contaremos con unas décimas de segundo para regatear. Aún así el consejo es el mismo.

Aguantar al delantero

Cuando un delantero rival encara velozmente a tus centrales, entrarle directamente es, a menudo, un auténtico suicidio. En su lugar es mejor ir retrocediendo poco a poco a la vez que se mantiene pulsado el botón R2, pues de esta forma nuestro defensa guardará su posición y encarará en todo momento al atacante para no verse sorprendido a causa de sus maniobras. Si mientras haces esto ordenas presionar a un compañero con el botón ◎ podrás defender muy bien algunos contragolpes.



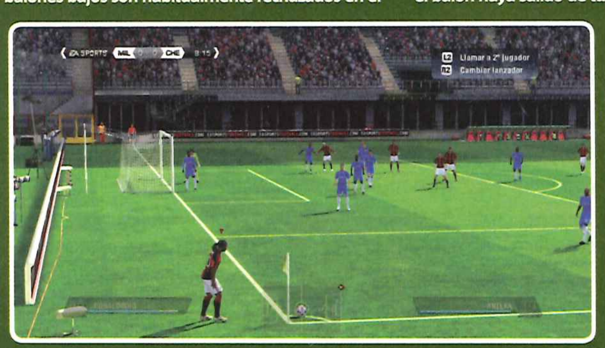
EN FIFA 11. Aquí regatear en el uno contra uno suele ser algo complicado, de modo que si mides bien los tiempos podrás salir con menos temor a por el delantero rival.



EN PES 2011. El consejo de aguantar con R2 cobra aquí más importancia que en FIFA, pues regatear es notablemente más sencillo y casi siempre salir a por el delantero dejará muchos huecos.

Cómo marcar de córner

Normalmente un gol de córner se consigue cuando el lanzador pone el balón en el área con cierta potencia y a una altura no demasiado excesiva. Como habrás observado montones de veces los centros muy bombeados son casi imposibles de rematar a puerta con peligro, y los balones bajos son habitualmente rechazados en el primer palo sin ningún tipo de complicación. Por lo tanto el truco es siempre el mismo. Tanto si sacas el córner con la pierna contraria como si no, tu deber es mantener pulsada la dirección hacia arriba y rellenar la barra hasta la mitad. De esta manera conseguirás potencia y precisión. Una vez el balón haya salido de tus botas procura encarar los delanteros hacia la portería contraria moviendo la cruceta o el stick izquierdo en la dirección apropiada para, finalmente, rematar y meter el balón en la portería. Si el pase lleva la potencia suficiente, al tocarlo con la cabeza saldrá como un obús y el portero no podrá hacer más que ver cómo encaja un buen gol de córner.



EN FIFA 11. Aparte de todo esto que te hemos explicado también es importante que te abras hueco en el área. En esta tarea tendrá mucho que ver la corpulencia del rematador. Además tú puedes intentar empujar a los defensas moviendo repetidas veces el joystick izquierdo hacia la portería.



EN PES 2011. En la saga de Konami podemos, desde hace unos años, establecer qué jugadores de nuestro equipo acudirán a rematar los córneres. Se trata de una herramienta muy útil que nos permitirá llevar nuestros centrales más altos a imponerse con su habitualmente buen cabezazo.

Consultorio

www.facebook.com/revistaplaystation

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre

O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»



Problemas técnicos con PlayStation 3

Hola,
El 21 de septiembre, tras actualizar mi PlayStation 3 de 40 GB para compatibilizar el sistema con televisores 3D, intente jugar On-line y me fue imposible: mi contraseña, que llevaba unos 9 meses guardada era incorrecta. Supuse que habrían bloqueado las contraseñas porque a mis colegas les pasó lo mismo. Hoy, día 23, he intentado encender mi Play y me he llevado una sorpresa al ver el *led* rojo parpadeando. He intentado encenderla y me ha salido un mensaje del que sólo he podido leer «... se apagó correctamente...» (aunque por lógica quizas ponía «incorrectamente») y me ha parecido que abajo había un «OK» como cuando aceptamos una actualización, pero se ha apagado el sistema al segundo de encender la televisión. He intentado encenderla varias veces pero lo único que hace es ponerse el *led* un instante en verde, luego se vuelve amarillo por una fracción de segundo y a continuación se vuelve rojo y a parpadear se ha dicho.

ALBERT LLAMAS CANO, VÍA E-MAIL.

Llegados a un punto en el que la consola ni siquiera se enciende y aparece la letal luz amarilla, lo único que podemos recomendarte es que te pongas en contacto con el servicio técnico de **PlayStation**. Ellos son profesionales cualificados y sabrán responder a tu problema. Si tu consola está aún en garantía te la repararán sin coste alguno en pocas semanas.



ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD. Podrás encarnar a un asesino «virtual» en su modo multijugador.

La beta de AC: La Hermandad

Hola soy Adrian Rebaque, un gran fan de *Assassin's Creed* y quería saber si podría entrar a la *beta* multijugador aunque reserve la *Limited Codex Edition* de *Assassin's Creed La Hermandad* en una tienda que no sea como Game o Gamestop. He buscado por Internet y no dice nada, sólo que la reserves ya en Gamestop. Gracias.

ADRIK REBAKE, VÍA E-MAIL.

Para poder participar en la *beta* pública de ***Assassin's Creed: La Hermandad*** no hace falta que reserves el juego en ninguna tienda. Cualquier usuario del sistema *PlayStation Plus* puede descargarla y comenzar a entrenarse como asesino en espera de la puesta a la venta del juego, que llegará el 18 de noviembre.

La Feria Española

Hola a todo el equipo de Revista PlayStation. Soy Dani, un fiel seguidor de vuestra revista y os quería hacer unas preguntas que me impiden lograr conciliar el sueño:
1 ¿Qué me aconsejáis? ¿*Rage*, *Mass Effect 2* (ahora que también va a salir para PS3) o *Fallout New Vegas*?
2 ¿Es realmente una buena compra *MOVE*? ¿Va a usarse tanto como dicen?

DANI GONZÁLEZ ADELL, FACEBOOK

1 Pues del ***Rage*** aún se conocen pocos detalles y su fecha de lanzamiento se encuentra muy lejana. ***Mass Effect 2*** es una apuesta sobre seguro, una genial mezcla de acción y *RPG* que además llegará acompañado de su contenido adicional en el mismo disco y el último, ***Fallout NV***, es el que se encuentra más cercano en el tiempo, y te gustará si te quedaste con ganas de seguir disfrutando tras el tercer capítulo.
2 Lo bueno de *PlayStation Move*, al contrario de lo que ocurre con otros controladores similares es que, gracias a sus variadas opciones de control el jugador podrá emplearlo tanto en títulos *casual* o *party games* como ***Start The Party!*** así como en juegos más serios como ***SOCOM*** o ***Resident Evil 5***. Sí se usará, mucho.

EL TEMA DEL MES

¿Cuál de los dos grandes simuladores de fútbol te vas a comprar, FIFA o PES?

La experiencia PES

RAÚL JIMÉNEZ. VÍA FACEBOOK.
Bien, descargandome las *demos* gratuitas de los dos juegos de fútbol mencionados, jugando varios partidos (algún que otro con otro usuario) e incluso viendo jugar a otros jugadores, mi premonición se hacía cada vez mas certera: «Otro año mas comprándome el *PES*». Cada vez que jugaba al *FIFA* me venía a la mente la misma frase, -qué hacía yo jugando a un juego que no me gusta-, las licencias, los comentaristas de siempre, movimientos mejorados, etc... y seguía sin engancharme como lo hace *PES*. Jugando al *PES* sentía todo lo que se había mejorado de primera mano, mi amplia experiencia con este juego (*PES 2010*, *PES 2009*...) era lo que me hacía sentir mejor. Junto con todas las novedades, apreciaba más el trabajo, esfuerzo, tiempo, dedicación y compromiso que emplearon los chicos de Konami para conseguir que los fieles a *PES* no se defraudaran al comprar el juego. Hay química entre el juego y el usuario de toda la vida. Otro año *PRO*.

Si te gusta el fútbol, elige FIFA

ALEXIS «ARSHAVIN» VELASCO. VÍA E-MAIL.
Soy de los pocos usuarios que se compra todos los años los dos juegos y aunque *PES* es más divertido y directo hay que reconocer que jugar a *FIFA* es como participar en un partido real: la colocación de los jugadores, los movimientos, el ambiente, la iluminación... Si entornas los ojos te parecerá estar viendo un partido auténtico y si le dedicas un periodo de aprendizaje disfrutarás como con el fútbol real.

Nuevo tema del mes para el nº 119.
¿Crees que los retrasos en los lanzamientos de los juegos sirven realmente para mejorar su calidad?



- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

Reversal

Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



***Phantasy Star Portable 2*: Como seguidor de la saga *Phantasy Star Universe* desde los tiempos de Dreamcast, creo que el último capítulo aparecido para PSP se merecía una nota más alta. Cuenta con una cantidad increíble de material de todo tipo (misiones, objetos, etc.) y muchas opciones para personalizar a tu personaje. Además, el hecho de poder compatir la Campaña con tus amigos le hace sumar muchos puntos.**

MANUEL RÍOS, VÍA E-MAIL

Está claro que la piratería es la peor solución a nuestra pasión por los videojuegos

LUCAS DOMÍNGUEZ. VÍA EMAIL.

Un saludo a todos los que hacéis esta gran revista. Me gustaría tratar un tema que siempre ha sido muy peliagudo y del que poca gente se atreve a hablar abiertamente. Se trata de la piratería de los videojuegos. Es cierto que poca gente puede permitirse comprar todos los títulos que le apetecen (más en estas fechas, cuando empiezan a aparecer verdaderas joyas de cara a la campaña navideña, sobre todo en **PlayStation 3**, que es la consola que poseo). Pero no creo que el hecho de hacerse con una copia ilegal sea la solución. Recientemente han salido noticias sobre la posibilidad de que la seguridad de la consola de **Sony** pueda haber sido superada, aunque parece que los propios responsables de **Sony** se han encargado de eliminar esta posibilidad gracias a las actualizaciones de *firmware* que son obligatorias para muchos de los juegos.

Yo propongo otras fórmulas para poder adaptar nuestra afición a los videojuegos a la economía de cada uno. Existe el alquiler, la compra de segunda mano, las ofertas... Además ahora con los juegos descargables de precio reducido, las *demos*, *PlayStation Plus* y demás es mucho más sencillo sacarle muchas horas de juego a nuestra querida consola sin tener que dejarse la paga. De esta manera, seguro que se aprecian más estas horas que si pudiéramos tener cualquier juego nada más aparecer en el mercado.



Defendiendo el mercado de segunda mano

EDUARDO MARTÍNEZ. VÍA E-MAIL.

Hola, me llamo Eduardo y antes que nada querría deciros que me encanta vuestra revista, y que es la mejor del mercado con mucha diferencia, pues no tratáis a vuestros lectores como si fueran críos, algo que ocurre con la competencia. Bueno, el motivo de esta misiva es el hecho de denunciar una situación que se ha hecho cada vez más frecuente por parte de algunas compañías, y es en referencia al mercado de la segunda mano que muchos de nosotros utilizamos para poder adquirir juegos. Yo particularmente adquiero también juegos nuevos, pero no más de uno cada mes o cada dos meses, ya que su precio es bastante elevado. El resto de los que compro lo hago a través del mercado de segunda mano, que por cierto cada vez cuenta con más importancia. Sólo hay que ver el espacio que le dedican las grandes cadenas de videojuegos... También comprendo que las compañías desarrolladoras no sacan beneficio alguno de esta transacción, pues todo se lo queda la tienda y el jugador que lo vende. Por ello es lógico que se incluya algún tipo de contenido exclusivo para los que se gasten los «70 euros», pero de ahí a impedir a los que han comprado el juego de segunda mano que puedan jugar On-line (al menos sin pagar diez euros, como hace **Electronic Arts**) me parece un atentado, sobre todo si tenemos en cuenta que su juego estrella, ***FIFA 11***, es uno de los más caros ya de por sí del catálogo de ***PlayStation 3***. Y encima, con las entregas anuales se aseguran un gran número de ventas sin emplear demasiado dinero en el desarrollo del juego (pues a fin de cuentas no es más que una mejora del anterior capítulo). Por lo tanto me parece incomprensible, tanto su alto precio como por el tema de cobrar para poder competir contra tus amigos a través de *PlayStation Network*.

> ***«FIFA es ya de por sí uno de los juegos más caros de PS3»***



Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



MAFIA 2
DANI LARROSA. VÍA E-MAIL.
Lo que no se puede hacer al adquirir este juego es esperar un *R.D. Redemption* de las mafias de los años 40-50. Yo iba buscando lo que me han ofrecido y la verdad es que me parece un juegazo en toda regla. Aunque claro... para gustos, los colores.



MONSTER HUNTER FREEDOM
MARC PEREZ. VÍA E-MAIL.
Desde que he descubierto esta gran saga en **PSP**, mis viajes en «bus» son mucho más divertidos. No me extraña que tenga tanto éxito en Japón, es de lo más adictivo que he probado nunca en la portátil de **Sony**.



KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
DANIEL CARRASCO. VÍA E-MAIL.
Me ha precido un juego correcto pero que no innova nada, si acaso en el apartado estético al asemejarse a una grabación de vídeo... El modo multijugador está bien, pero el modo Historia es corto y repetitivo.

T!ps PS3

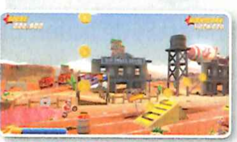


Store
LOS MEJORES DESCARGABLES

1. SÖLDNER-X 2 FINAL PROTOTYPE



2. TUMBLE



3. JOE DANGER



4. MONKEY ISLAND 2 S.E.



5. DEATHSPANK: THONGS OF VIRTUE



6. SPACE INVADERS INFINITY GENE



7. SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO



8. TALES OF MONKEY ISLAND



9. PIXEL JUNK RACERS 2ND LAP



10. LARA CROFT & THE GUARDIAN OF LIGHT



1 =

FIFA 11
evaluación **9,5**
Nueva entrega del mejor juego de fútbol del mercado ,con la misma base pero con exclusivas mejoras.
EA 71,90€. +3 años jugado □



2 =

PES 2011
evaluación **9,2**
Konami se ha reinventado a sí misma para gestar su mejor exponente futbolístico de la generación.
Konami 62,95€. +3 años jugado □



3 =

RED DEAD REDEMPTION
evaluación **9,6**
Monta a caballo, juega al poker o gana duelos al sol. Eres John Marston y el salvaje oeste te espera.
Rockstar 64,99€. +18 años jugado □



4 N

VANQUISH
evaluación **9,2**
El shooter en tercera persona más espectacular del catálogo de PS3. Y con el sello de Platinum Games.
Sega 71,90€. +18 años jugado □



5 N

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW
evaluación **9,1**
El Castlevania made in Spain por fin ha llegado y os podemos asegurar que es una auténtica pasada.
Konami 62,95€. +16 años jugado □



6 N

MEDAL OF HONOR
evaluación **9,1**
Modo Campaña espectacular y multijugador On-line desarrollado por DICE. ¿Se puede pedir más?
EA Games 71.90€. +18 años jugado □



7 N

NBA 2K11
evaluación **9,4**
Año tras año, la saga deportiva de 2K introduce toda la magia de la NBA en nuestra PS3.
2K Games. 60,95€. +3 años jugado □



8 =

F1 2010
evaluación **9,0**
Tras un gran letargo regresa el videojuego oficial de la Fórmula 1 más vertiginoso que nunca.
Codemasters 60.95€. +3 años jugado □



9 =

DEAD RISING 2
evaluación **9,1**
El machaca zombis por excelencia con bastante más de locura y de diversión desmesurada.
Capcom 65.95€. +18 años jugado □



10 =

MAFIA II
evaluación **9,0**
Conviértete en el protagonista del mundo de la mafia y busca el respeto que intentan arrebatarte.
2K Games 65,95€. +18 años jugado □

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN
R.D. REDEMPTION
ROCKSTAR
64,95€ +18

CONDUCCIÓN



NFS SHIFT
E.A
29,95€ +3

LUCHA
SUPER SF IV
CAPCOM
39,99€ +12

RPG



FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
69,95€ +16

SHOOTER
COD: MODERN WARFARE 2
ACTIVISION
69,95€ +18

DEPORTES
FIFA 11
E.A SPORTS
71,90€ +3

ON-LINE



COD: MODERN WARFARE 2
ACTIVISION
69,95€ +18

PARTY GAME



SINGSTAR VOL. 3
SONY C.E.
39,95€ +12

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF	NEMESIS	DE LÚCAR	LAST MONKEY
DEMON'S SOULS PS3	VANQUISH PS3	MEDAL OF HONOR PS3	CASTLEVANIA: L.O.S. PS3
VANQUISH PS3	CASTLEVANIA: L.O.S. PS3	FORMULA 1 2010 PS3	SPORTS CHAMPIONS PS3
HEAVY RAIN MOVE ED. PS3	RED DEAD REDEMPTION PS3	WORMS 2 ARMAGEDON PSN-PS3	START THE PARTY! PS3
CASTLEVANIA: L.O.S. PS3	MGS: PEACE WALKER PSP	MAFIA II PS3	FRONT MISSION EVO. PS3
VALKYRIA CHRONICLES II PSP	GOD HAND PS2	WRC PS3	ATELIER RORONA PS3



LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. PRO EVOLUTION SOCCER 2011 (KONAMI)
2. FIFA 11 (EA SPORTS)
3. FORMULA 1 2010 (CODEMASTERS)
4. CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW (KONAMI)
5. DEAD RISING 2 (CAPCOM)
6. SPORTS CHAMPIONS (SONY C.E.)
7. MAFIA II (2K GAMES)
8. START THE PARTY! (SONY C.E.)
9. DANTE'S INFERNO (EA GAMES)
10. RESIDENT EVIL 5 (PLATINUM-CAPCOM)



PSP

1 =
METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
evaluación 9,5
Continúa las aventura de Big Boss justo después de MGS 3 y en plena Guerra Fría.
Konami 39,95€. +18 años jugado ☐



2 =
KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
evaluación 9,2
Tres personajes dentro de una aventura llena de magia y de inolvidables momentos.
SquareEnix 40,95€ +12 años jugado ☐



3 =
VALKYRIA CHRONICLES II
evaluación 9,2
Exclusiva entrega para la portátil que nos trae nuevas misiones y una historia única.
SEGA 39,95€. +12 años jugado ☐



4 =
GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS
evaluación 9,2
Vuelve a las calles de Liberty City aunque esta vez con ojos chinos y vista cenital.
Rockstar 19,95€. +18 años jugado ☐



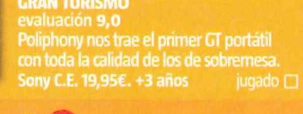
5 N
ACE COMBAT: JOINT ASSAULT
evaluación 8,4
La última entrega de la clásica saga de combates aéreos. ¡Más de 40 aviones!
Namco Bandai 40,95€. +12 años jugado ☐



6 =
INVIZIMALS
evaluación 9,3
Busca con tu cámara a los mostruos invisibles y captúralos para tu consola.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado ☐



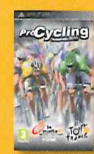
7 =
MODNATION RACERS
evaluación 9,1
Pasarás ratos geniales con este divertido arcade tan bueno como el de PS3.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐

8 =
GRAN TURISMO
evaluación 9,0
Poliphony nos trae el primer GT portátil con toda la calidad de los sobremesa.
Sony C.E. 19,95€. +3 años jugado ☐



9 =
PLAY ENGLISH
evaluación 8,8
Resuelve puzzles y protagoniza una divertida aventura mientras aprendes inglés.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



10 =
PROCYCLING 2010
evaluación 8,2
La cita ineludible del verano con el ciclismo profesional tampoco falta en PSP.
CYANIDE 39,95€. +3 años jugado ☐

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1. FIFA 11 (EA SPORTS)
2. SPIDER-MAN 3 (ESSENTIALS-ACTIVISION)
3. MEGA DRIVE COLLECTION (ESSENTIALS-SEGA)
4. GRAN TURISMO (SONY C.E.)
5. TRANSFORMERS: L.V.D.L.C. (ESSENTIALS-ACTIVISION)
6. INVIZIMALS+CÁMARA (SONY C.E.)
7. CAPCOM PUZZLE WORLD (ESSENTIALS-CAPCOM)
8. SONIC RIVALS 2 (ESSENTIALS-SEGA)
9. BOB ESPONJA: A.E.E.C. (THQ)
10. COPA MUNDIAL... (EA SPORTS)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
KONAMI
39,95€ +18

CONDUCCIÓN

GRAN TURISMO
SONY C.E.
19,95€ +3

LUCHA

TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

RPG
KH: BIRTH BY SLEEP
SQUARE ENIX
40,95€ +12

SHOOTER

RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16

DEPORTES

FIFA 11
EA SPORTS
40,95€ +3

PLATAFORMAS

LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
19,95€ +7

PARTY GAME

BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12



PS2



1 =
PES 2010
evaluación 9,2
Si alguien pensaba que el buen fútbol se había acabado en PS2, estaba equivocado. PES regresa a lo grande.
Konami. 19,95€. +3 años jugado ☐



2 =
FIFA 10
evaluación 9,0
EA Sports tampoco ha querido dejar de lado a la veterana de Sony, firmando un gran juego de fútbol.
EA Sports. 19,95€. +3 años jugado ☐



3 =
SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
evaluación 8,5
La historia del primer Silent Hill desde otro enfoque. Tu arma y única protección, una simple linterna.
Konami 29,95€. +16 años jugado ☐



4 =
MOTOSTORM ARCTIC EDGE
evaluación 8,0
La mejor saga de conducción off-road debuta en PS2. Tu objetivo, ser el piloto más brutal sobre la tierra helada.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐

5 =
SINGSTAR MECANO
evaluación 7,9
El grupo más importante de la movida madrileña por fin tiene su propio SingStar. Hoy no te podrás levantar.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN

SILENT HILL S. MEMORIES
KONAMI
29,95€ +16

CONDUCCIÓN

WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
39,95€ +3

LUCHA

NARUTO ULT. NINJA 5
NAMCO BANDAI
29,95€ +12

RPG
ODIN SPHERE
SQUARE ENIX
19,95€ +12

SHOOTER

BLACK
E.A GAMES
19,95€ +16

DEPORTES

FIFA 11
EA SPORTS
29,95€ +3

PLATAFORMAS

JAK & DAXTER: LA F. PERDIDA
SONY C.E.
39,95€ +12

PARTY GAME

SINGSTAR POP 09
SONY C.E.
29,95€ +12

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PS2

1. FIFA 11 (EA SPORTS)
2. DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD (NAMCO BANDAI)
3. DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3 (NAMCO BANDAI)
4. SPARTAN TOTAL WARRIOR (SEGA)
5. GTA: VICE CITY STORIES (ROCKSTAR)
6. SONIC HEROES (SEGA)
7. SEGA CLASSICS COLLECTION (SEGA)
8. NARUTO: ULTIMATE NINJA 3 (NAMCO BANDAI)
9. HOT WHEELS: BEAT THAT! (ACTIVISION)
10. FINAL FANTASY XII (SQUARE ENIX)

T!ps

Los 5 mejores en DEPORTES

1 FIFA 11

2 PES 2011

3 NBA 2K11

4 FORMULA 1 2010

5 SPORTS CHAMPIONS

Top PLATINUM

PS3 PSP

UNCHARTED 2 EL REINO DE...

GRAN TURISMO

RESIDENT EVIL 5

LITTLE BIG PLANET

RATCHET & CLANK A.E.E.T.

FIFA 10

FIFA 10

PES 2010

PES 2010

MOTORSTORM ARCTIC EDGE

Lo más esperado



1. GRAN TURISMO 5
2. KILLZONE 3
3. COD: BLACK OPS
4. ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON
5. HOMEFRONT

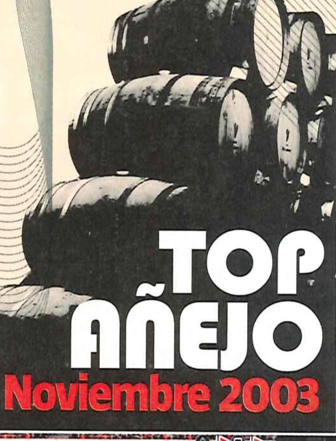
El Top de... Pilu Perdomo



1. LEGO STAR WARS T.C.S. (PS3)
2. PATAPON (PSP)
3. LEGO INDIANA JONES (PS3)
4. LOCOROCO (PSP)
5. SINGSTAR ABBA (PS2)
6. COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDAFRICA 2010 (PS3)
7. FALLOUT 3 (PS3)
8. BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL (PSP)
9. LOS SIMS 2 (PSP)
10. LOS SIMPSON (PSP)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

TOP AÑEJO Noviembre 2003

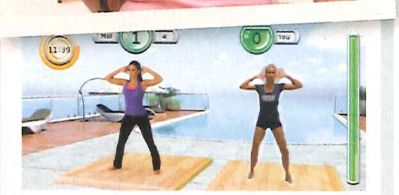




1. FIFA FOOTBALL 2004 (EA SPORTS)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 3 (KONAMI)
3. W.R.C. III (SONY C.E.)
4. SOUL CALIBUR 2 (NAMCO)
5. JAK II: EL RENAGADO (SONY C.E.)
6. XIII (UBISOFT)
7. RATCHET & CLANK: TAT (SONY C.E.)
8. EYETOY (SONY C.E.)
9. DARK CHRONICLE (SONY C.E.)
10. COLIN MCRAE 04 (CODEMASTERS)

A qué juega... Mel B





GET FIT WITH MEL B

Hace poquitos días nos fuimos a Londres con los chicos de Black Bean Games para asistir al estreno del nuevo título de fitness para PlayStation Move protagonizado por la ex-Spice Girl Mel B. ¡Si queréis conocer más detalles de Get Fit With Mel B no os perdáis la Zona Vip del próximo número!



Zona Vip
Melendi habla de su último trabajo y de los videojuegos que le quitan el sueño

Universos Alternativos
El eterno Vázquez nos deja su legado artístico en formato cómic

Tecnología
El mejor sistema de sonido envolvente para tu PS3



BURIED

Una producción española de factura internacional

Salvo el guionista Chris Sparling y el único actor que aparece durante todo el metraje, Ryan Reynolds, la producción de ***Buried*** es íntegramente española. El equipo de producción y el director Rodrigo Cortés (responsable de la sorprendente ***Concursante***) se han esforzado en que la película tenga un acabado con el aspecto de una producción internacional, y el hecho de que esté rodada en inglés es sólo un detalle más en un filme que ya ha causado sensación en varios festivales de todo el mundo, y que al fin llega a nuestras pantallas.

Buried cuenta cómo un camionero (Ryan Reynolds) despierta a dos metros bajo tierra, dentro de un ataúd y con sólo un mechero y un teléfono móvil a su alcance. Con el poco tiempo que le queda de oxígeno tendrá que hacer frente a la claustrofobia y al pánico, averiguar cómo llegó allí (una sencilla trama con un levísimo toque político) y, lo más importante, descubrir cómo salir de semejante trampa. La película, con un desarrollo absolutamente clásico del argumento hace acopio de unos pocos medios y se revela como una de las películas más valientes de los últimos años: un sólo actor, nada de *flashbacks*, sin salir del decorado único del ataúd... Algo de humor y frenéticos momentos de suspense y peligro mortal sin salir de la caja dan variedad y estilo propio a una película que se merece la mejor de las suertes. De momento, el reconocimiento crítico ya lo está consiguiendo.



Título original
Buried
Director
RODRIGO CORTÉS
Reparto
Ryan Reynolds, Ivana Niño (voz), Anne Lockhart (voz)
Género
SUSPENSE
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Warner Bros
www.experienceburied.com



Director
DAVID FINCHER
Reparto
Jesee Eisenberg, Justin Timberlake, Andrew Garfield, Rooney Mara
Género
DRAMA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Sony Pictures
www.thesocialnetwork-movie.com

LA RED SOCIAL

David Fincher destapa los secretos de Facebook



La red social, a su manera, es tan extraña como *Zodiac*, aquel deprimente retrato del infra-asesino en serie que tuvo en jaque a la policía norteamericana durante años. Con la misma frialdad, David Fincher hace aquí la crónica del nacimiento de la archipopular red social *Facebook*, incidiendo en la extraña personalidad de su máximo responsable, el multimillonario Mark Zuckerberg (Michael Cera), que curiosamente era una persona incapacitada para socializar en la universidad de forma normal. Enigmática y sobria, Fincher (*El club de la lucha*, *La habitación del pánico*) pone imágenes a un guión de Aaron Sorkin (*El Ala Oeste de la Casa Blanca*) repleto de diálogos punzantes y reuniones tensas. No vas a encontrar mucha acción en ***La red social***, pero si te atraen las puñaladas traperas entre informáticos superdotados, te encantará.

OTROS ESTRENOS

MACHETE



El tráiler falso que se convirtió en película

Robert Rodríguez convierte en largo una de las mejores bromas de *Grindhouse*. Atentos al casting: Robert De Niro frente a Steven Seagal. Sólo por eso ya merece el precio de la entrada.

DÉJAME ENTRAR

El remake que necesitaban los yanquis

De otra manera, se habrían perdido una de las mejores historias de vampiros de los últimos años. El *remake* no añade nada nuevo, salvo algunas escenas magníficamente rodadas, y sí pierde algunos planos escabrosos del original.

GRU: MI VILLANO FAVORITO

Hasta un genio del Mal tiene su coranzoncito

Flo pone voz (Steve Carell ejercía en la V.O.) del malvado que da nombre a la película. Todo cambia cuando llegan a su vida tres niñas.



TRÁILERS



TRUE GRIT

www.truegritmovie.com

Los Hermanos Cohen se lanzan a versionar un clásico del *western*, *Valor de Ley*, con Jeff Bridges retomando el papel que le brindó el Oscar al inolvidable John Wayne.



SKYLINE

www.iamrogue.com/skyline

En las antípodas del buenrollismo de *Encuentros en la Tercera Fase* está esta locura de efectos visuales, obra de los Hnos. Strouse.

POR PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL


¡AHORA TÚ TIENES EL CONTROL REAL!
CON EL NUEVO MANDO PLAYSTATION MOVE SÓLO HAY UN PROTAGONISTA. TÚ! Y ES QUE TODA LA ACCIÓN SE CENTRA EN TI Y EL JUEGO SE CONVIERTE EN UN REFLEJO EXACTO DE LO QUE TÚ HACES. PORQUE CON PLAYSTATION MOVE TIENES LA MÁXIMA PRECISIÓN EN TUS MOVIMIENTOS. VIVE NUEVAS EXPERIENCIAS CON VIDEOJUEGOS DE ÚLTIMA GENERACIÓN EN ALTA DEFINICIÓN.
CON PLAYSTATION MOVE TÚ TIENES EL CONTROL.
¡ENTRA EN ACCIÓN CON MOVE!
PS3
PlayStation 3
The new PlayStation Move for PlayStation 3
http://es.playstation.com/
SONY
make.believe
"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. "SONY" and "make.believe" are trademarks of the Sony Corporation. All titles, content, publisher names, trademarks, artwork, and associated imagery are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All Rights Reserved. Se require mando y cámara PlayStation Eye para jugar.











MOULIN ROUGE

Luhrmann encuentra en el BD el aliado perfecto para epatar al espectador con un torrente de color y sonido



Si hay una película que pedía a gritos su salto a *Blu-ray* (además de la saga *Star Wars*), esa es ***Moulin Rouge***. El sorprendente musical de Baz Luhrmann luce como nunca gracias a las 1080p de resolución y un minucioso proceso de remasterización supervisado por el propio director que además, se ha encargado de compilar y extender el apartado de extras, liderado por una prueba de cámara de Nicole Kidman, titulada *Sad Diamonds*. El triple *combo* BD/DVD/Copia Digital se convierte en una tentación irresistible para fans de Kidman y Ewan McGregor (jamás pensaste que el protagonista de *Trainspotting* cantara tan bien), arropados por una maravillosa banda sonora, capaz de juntar en una misma canción letras de The Beatles, Nirvana o Madonna. Una peli única.

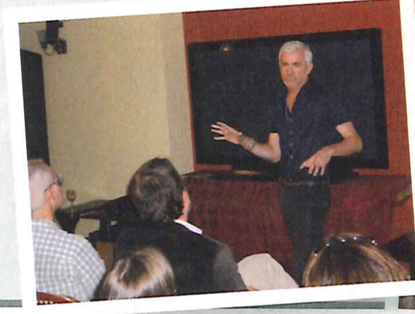
Película ★★★★★
Extras ★★★★★

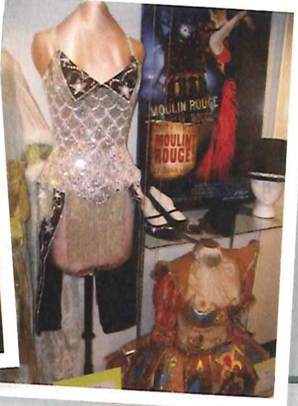
Director **BAZ LUHRMANN** Reparto: **Nicole Kidman, Ewan McGregor, John Leguizamo** Audios **CASTELLANO 5.1 INGLÉS DTS-HD** Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS...** Distribuye **20th Century Fox H.E.** **21,95 € (combo BD+DVD+Copia Digital)**

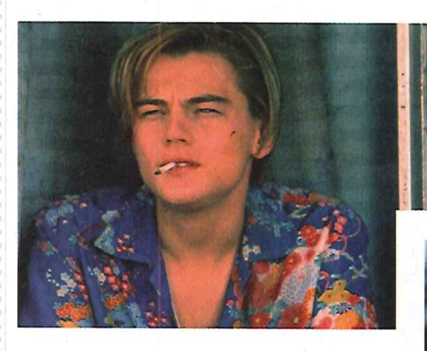
La Kidman no se cortó un pelo y se puso a cantar al lado de Ewan McGregor. Y no lo hicieron nada mal.

Una tarde con Baz Luhrman

En septiembre de 2009 tuvimos la oportunidad de conocer al visionario director Baz Luhrman en Los Ángeles, durante un evento exclusivo organizado por **20th Century Fox H.E.** En el marco incomparable del mítico *Hotel Chateau Marmont,* Luhrman nos mostró en primicia extractos de *Romeo + Julieta y Moulin Rouge* (por aquel entonces se hallaba en pleno proceso de remasterización de ambas películas). ***«El colorido del BD es perfecto para la Trilogía de la Cortina Roja»*** comentó Luhrman, refiriéndose a sus tres musicales (el primero fue *El amor está en el aire*), a la vez que nos habló de su interés por explotar al máximo el formato BD, convirtiendo la experiencia de ver una película en algo mucho más profundo, tanto en el apartado en lo que respecta a los extras como en la mejora del apartado visual.











Unos jovencísimos Claire Danes y Leonardo DiCaprio encarnaron a la romanticona, y trágica, pareja creada por William Shakespeare.

Al igual que en Moulin Rouge, el propio Luhrmann se ha encargado de supervisar la remasterización de Romeo + Julieta a Blu-ray.

ROMEO + JULIETA

Un toque de irreverente modernidad para la historia de amor que todos conocemos

Director **BAZ LUHRMANN** Reparto: **Leonardo DiCaprio, Claire Danes, John Leguizamo** Audios **CASTELLANO 5.1, INGLÉS (DTS-HD)** Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS...** Distribuye **20th Century Fox H.E.** **21,95 € (combo BD+DVD+Copia Digital)**

Tras sorprender al mundo entero con la inclasificable *El amor está en el aire* (*Strictly Ballroom*), Baz Luhrmann se despidió de Australia para fichar por Hollywood. Lejos de domar su espíritu, la Meca del cine se plegó ante el rompedor sentido de la estética del director australiano. El resultado fué esta particular adaptación del célebre libreto de Shakespeare, pero trasladado a la época actual. Bajo la vision de Luhrmann, los duelos no se solventan a espada... sino con pistolas y con música disco de fondo. De paso, catapultó la carrera de un chaval llamado Leo DiCaprio.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★★

POSESIÓN INFERNAL

Un héroe llamado Ash Williams

BLU-RAY Y un actor convertido para siempre en un icono del género fantástico: Bruce Campbell. Bienvenidos a ***Posesión Infernal***, el tremebundo debut en la dirección de Sam Raimi. La historia de la solitaria cabaña en el bosque, la imprudente lectura del Necronomicón y el implacable acoso de zombis, árboles vivientes y vórtices interdimensionales continuó en *Terroríficamente Muertos* y *El Ejército de las Tinieblas*. De momento este clásico de 1981 debuta en HD y se acompaña de una legión de extras, de nuevo cuño, que harán babear a los fans de Ash. Nuestro favorito, el modo *PiP*.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director: **SAM RAIMI** Audios: **Castellano 5.1, Inglés DTS-HD** Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO...** Distribuye: **Sony Pictures H.E.** **19,95 € (Blu-ray)**



La película de Raimi dio pie a dos secuelas cinematográficas (en las que el humor le comió terreno al horror) y cuatro videojuegos.

LEGIÓN

Hemos pillado a Dios en un mal día...



En la inquietante *Ángeles y Demonios* (1995), un cruel Arcangel San Gabriel (Christopher Walken) descendía a la tierra en busca del alma más negra que ha pisado la tierra para reclutarla para su causa. A los diez minutos de metraje, quedaba claro que el tipo estaba lejos de ser el benigno serafín del que hablan los textos bíblicos. ***Legión*** mantiene esa línea, pero a lo brutote: enfrentando a las huestes angélicas contra los sufridos clientes de un bar de carretera, a lo largo de un metraje trufado de sustos, efectos especiales y mucha pirotecnia. El cine de Hollywood necesita enemigos... y si no los encuentra en la tierra, los busca en el Cielo.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director: **SCOTT STEWART** Audios **Castellano e inglés DTS-HD, catalán 5.1.** Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS** Distribuye **Sony Pictures H.E.** **24,95 € (BD)** **17,99 € (DVD)**



En esta película, ni los Ángeles son buenos ni las ancianitas son amables. Mirad cómo se ha enfadado esta pájara.

KICK-ASS

Piénsalo bien antes de ponerte las mallas

BLU-RAY ***Kick-Ass***, basado en el explosivo tebeo de Mark Millar (*Wanted*) y John Romita Jr., intenta responder a una sencilla pero peliaguda pregunta: ¿y si los superhéroes existieran de verdad, en estos tiempos de redes sociales y *Youtube*? ¿Serían como los pintan en los tebeos? Violencia disparatada y mucho humor para una película incorrecta y juvenil que se aparta del cómic en su tramo final y en su macabro mensaje. Eso sí: si estás algo cansado de hombres de hierro y caballeros oscuros, esta gamberrada colorista puede convertirse en tu película de superhéroes favorita.

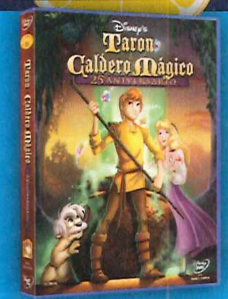
Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★☆☆☆

Director: **MATTHEW VAUGHN** Audios: **Castellano DTS, inglés DTS-HD** Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS...** Distribuye: **Universal** **21,95 € (BD)**





NOTICIAS



EL CLÁSICO MÁS OSCURO DE LA DISNEY

Para conmemorar su 25 Aniversario, The Walt Disney Studios lanza por fin en DVD Taron y el Caldero Mágico, un oscuro clásico de 1985 que llenó de pesadillas a los infantes de la época por su tono oscuro. No en vano, el mismísimo Tim Burton estaba entre su equipo creativo. Todo un tesoro para completistas.



LA DESPEDIDA DE ENJUTO MOJAMUTO

La cuarta, y última, temporada de Muchachada Nui llegará el 24 de noviembre en formato DVD, bajo el sello de Cameo, en una edición limitada que, además de un nutrido apartado de extras incluirá una alfombrilla de ratón del icono de los geeks: Enjuto Mojamuto. Habríamos preferido un peluche de Piticli, pero estamos safisfechos.



CON LA MALETA A CUESTAS

Origen, la sorprendente película de Christopher Nolan, llegará a las tiendas el próximo 9 de Noviembre, de la mano de Warner Bros, y en una edición muy especial, cuyo diseño ya es un guiño a la película: un maletín que incluirá la película en 2 BD, postales y la peonza de marras. Todo por 45 €.

POR PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL



VOLVAMOS A EMPEZAR, SU NUEVO TRABAJO

En noviembre sale su nuevo disco, mucho más rockero que los anteriores. Dice del tema que le da nombre, Volvamos a Empezar, que contiene un mensaje clave para el momento más oscuro de la vida. Para Melendi: «Todo el mundo merece una segunda oportunidad. Tú también».

MELENDI

Hablamos con él de los videojuegos, de la vida, y de su nuevo disco, más rockero que nunca, pero con temas tan cotidianos como siempre

Algunos artistas parecen varados en el tiempo, pero el asturiano Melendi ha demostrado que pertenece a aquellos que son capaces de reinventarse y evolucionar durante su carrera. En 2008 cambió radicalmente su imagen, y ahora se propone romper con la idea de músico y compositor rumbero en su nuevo disco titulado *Volvamos a Empezar*, que nos mostrará a un Melendi ***«versión 2.0 del anterior disco»*** -explica-. ***«Hay más rock todavía, la rumba ha desaparecido. Es una espina que tenía clavada porque, en discos anteriores, había mucho rock, pero también una o dos rumbas, que es lo que ponían en la radio. La gente no llegaba a ver qué es lo que hago en realidad, y eso me ponía enfermo. En este disco me he sacado la espina y hago todo rock»***.

«Barbie de Extrarradio sería un mal bicho, con garras y colmillos»

Las canciones nuevas hablan de arrugas, de cicatrices, y Melendi reconoce que está ***«en una fase algo fatalista. Creo que es normal, cuando pasas una edad (en la que no me veo viejo para nada) que empieces a ver las cosas desde un punto de vista diferente, con un prisma que antes no tenías. Es cierto que hablo de arrugas, de sentimientos rotos, de tener un poco el culo pelado ya de la vida. Y tampoco es para tanto. Aquí estamos, y estamos bien»***. Más aún, está ilusionado con el momento que está viviendo: ***«Ha coincidido que voy a ser padre otra vez, de un niño -ya tenía una niña- que cambio de compañía a una que es la compañía del rock por excelencia, Warner, en el que creo es el mejor momento mental de mi vida. Eso se tiene que transmitir, y, vaya esto mejor o peor, lo voy a disfrutar el doble»***. Dice caminar en solitario, pero añade que necesita gente que le ate y prefiere vivir ***«en multijugador, con pareja y todo. Todos juntos en armonía. La soledad no te lleva a ningún lado»***.

Cuando recordamos su fama de jugón de *Pro Evolution Soccer* con los amigos afirma: «Hemos tenido hasta 14, 16 o 18 horas seguidas jugando con el *multitap*».

Más alto de lo que parece, con una mirada sincera y curiosa, se ríe cuando le pedimos que nos cuente cómo sería *Barbie de Extrarradio*, tema de su nuevo disco, si se plasmase en el personaje de un videojuego: ***«Tendría gafas de sol y se las levantaría así [hace un gesto de chuleo con unas gafas inexistentes] y escupiría fuego. Tendría unas garras arrancacorazones y colmillos para chuparte la sangre. Y atacaría cuerpo a cuerpo, seguro, arrancándote el corazón. Sería un mal bicho, un estupendo jefe final»***.

Antes de irnos le recordamos que participó en 2006 en el videojuego *Gangs Of London* como el malísimo Mr Big. Si se lo propusiesen hoy, ¿le gustaría convertirse en un personaje mejor que aquél? Se ríe antes de contestar: ***«No, ése está bien. La cabra siempre tira al monte»***, dice entre risas antes de añadir que le gustaría volver a repetir la experiencia. O

A QUÉ JUEGA Melendi

Ahora tiene complicado jugar con PES, su juego favorito, aunque también le gustan los de golf y de tenis, pero «de vez en cuando saca uno su parte furtiva y por la noche juego un poquito. Siempre fiel al Pro». No había probado Move, pero se mostró deseoso de jugar con él.

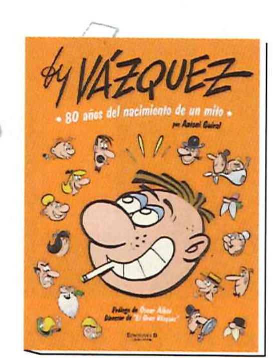
POR SARA BORONDO / FOTOS: JAVIER BAUTISTA

BY VÁZQUEZ

CÓMIC



Autor: **Antoni Guiral**
Editorial: **Ediciones B**
Páginas: **176**
PVP: **25 €**



El pícaro que dibujaba, el dibujante que pillaba

Nos dejó un 21 de octubre de 1995 (15 años, ya...), nos regaló un legado espectacular (*La Familia Cebolleta, Las Hermanas Gilda... Anacleto, Agente Secreto*) y un calado profundo, la Escuela **Bruguera** y su descendencia. Se cumplen en este 2010 ochenta años de su nacimiento, y gracias a la película protagonizada por Santiago Segura, vuelve a una actualidad que seguramente no merecería dejar nunca. Se trata, claro, de *Vázquez*, uno de nuestros historietistas más importante, referencia para toda una generación (o dos) de dibujantes españoles, y que con en este ***By Vázquez***, Antoni Guiral disecciona en toda su dimensión gráfica: desde las claves de su dibujo, su estilo y su humor hasta las costuras de sus personajes. No olvida, Guiral, no obstante, el zambullirse también en la apasionante vida de un autor que adoraba la vida por encima de todo. Quién sabe si el último de los pícaros con encanto... Un libro imprescindible para cualquier amante de la historieta española.

LIBROS



Autor **Anónimo**
Editorial **Ediciones B**
P.V.P. **17 €**

EL OJO DE LA LUNA

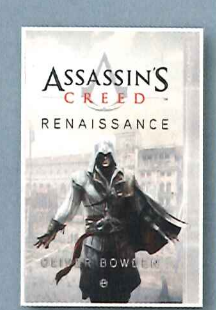
El misterior continúa

Tras *El Libro Sin Nombre*, toda una sensación que ha tomado con fuerza posiciones en *Facebook*, llega ahora la segunda parte de una saga rodeada de un misterio muy bien engranado... hasta en el supuesto anonimato de su autor. ***El Ojo de la Luna*** presenta a un asesino con ínfulas de redención, hasta que, tras convertirse en presa, decide volver por sus fueros de cazador con fuerza. Con *Halloween* como telón de fondo, vampiros, hombres lobo, funestos monjes, y héroes muy cuestionables, ***El Ojo de la Luna*** juguetea con el terror y la sangre, sin olvidar en ningún momento el humor. Negro, claro.

ASSASSIN'S CREED RENAISSANCE

¿Y por qué no en novela?

Del célebre juego de **Ubisoft**, llega ahora, no sin cierto retraso, esta adaptación literaria basada en la historia de *Ezio Auditore da Firenze*... el protagonista de la segunda entrega de *Assassin's Creed*. Con la tercera entrega a punto de caramelo, es por eso que hablamos de retraso (la novela se publicó en Reino Unido en 2009). Aunque no deja de ser una inmejorable ocasión para repasar las correrías, tropelías y vendetta privada del personaje con que la serie dio el salto al Renacimiento.



Autor **Oliver Bodwen**
Editorial **La Esfera de los Libros**
PVP: **19 €**

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS

MAFIA II OFFICIAL ORCHESTRAL SCORE

Adam Kuruc y Matus Siroky

★★★★☆

La partitura se apoya en la instrumentación para evocar una localización histórica específica en la mente del jugador. Pero también convierte en algo inspirado lo que podría haber resultado adocenado, al utilizar tanto la composición como la dinámica ejecución de la orquesta *Prague FILMharmonic*, para construir un intenso ambiente de nostalgia y melancolía jazz. La banda sonora se incluye en la Edición Especial del juego.



SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD: THE GAME ORIGINAL VIDEOGAME SOUNDTRACK

Anamanaguchi

★★★★☆

La mejor banda de *chiptune-punk* del universo irrumpe por fin en la discoteca de las bandas sonoras de videojuegos, repartiendo alegremente rockeras bofetadas electrónicas. Aún habiendo perdido algo de su contundencia entre la necesaria expansión de registros, *Anamaguchi* vuelven a ser, una vez más, una franca carcajada *chip music* infectada de acelerado positivismo rock (9,99 €). *iTunes Store*.



A ESCALA

REI, DE HOKUTO NO KEN

El novio de Barbie posturas

Si algo han hecho revolucionarias a las figuras de **Revoltech** son sus articulaciones, que les permiten adoptar todas las posturas que dé tu imaginación. Esta figura de *Rei* no es una excepción. Basada en el reciente juego de **Tecmo Koei**, llega en dos versiones diferentes y con no pocos accesorios.

Fabricante: **Revoltech.** Tamaño: **14,5 cm.** Precio: **21,90 €**



BOBA FETT BACK PACK

Al cole, pero con actitud

De acuerdo. No es precisamente la mochila más bonita del mundo, pero sí una de las más chulas que has visto. Cuenta con un bolsillo central para libros u otros enseres y, sí, lo que hay a los lados son bolsillos térmicos, cuya forma está pensada para termos o latas.

Distribuidos: **Think Geek.** Tamaño: **66 cm.** Precio: **26 €**

BUFFY: THRONE OF THE SLAYER

En las antípodas de Ikea

Si eres de los que nunca entendieron qué veían esos otros en *Buffy Cazavampiros*, pasa de página ya. Nosotros somos esos otros. Si aún estás leyendo, nuestra recomendación de esta espectacular (y cara) figura de *Buffy* conseguirá dos cosas: o que babees recordando los mejores momentos de la serie mientras rompes la hucha de las urgencias, o que te rías si has llegado hasta aquí a pesar de la advertencia. En cualquier caso, habrá hecho feliz a alguien.

Fabricante: **Sideshow Collectibles.** Tamaño: **44 cm.** Precio: **279 €**





Todo lo que necesitas para estar a la última

LECTURAS DIGITALES
SAMSUNG E65

La compañía coreana acaba de lanzar en nuestro país un nuevo eReader (lector de libros electrónico). Cuenta con una pantalla de 6 pulgadas de tinta electrónica con una resolución de 800 x 600, Wi-Fi integrado y la posibilidad de compatir libros con otros lectores. Su peso es de sólo 212 gramos y su capacidad de 2GB.
329,95 € www.samsung.com/es

SONIDO PERSONAL PARA TUS JUEGOS
DR GA-500

Dentro de los auriculares pensados para jugones se enmarca este set compuesto por unos auriculares y un descodificador Dolby Pro Logic IIx con la tecnología exclusiva Sony Virtual Phones (VPT) para crear efectos surround 7.1 3D convincentes. De momento, esta función es sólo para PC. Además, su diseño ha sido creado pensando en la comodidad e incluyen un micrófono de alta calidad.
Precio sin confirmar
www.sony.es



SONIDO ENVOLVENTE EN PS3
SONY SURROUND SOUND SYSTEM

Ya se encuentra a la venta el sistema de sonido envolvente «oficial» de PlayStation 3 y Sony C.E. Este sistema de sonido cuenta con dos altavoces, izquierdo y derecho de diez watios cada uno, más un Subwoofer de 15+15 Watios. Su diseño lo hace perfecto para ser colocado delante del televisor y ser conectado a PlayStation 3 mediante la entrada digital óptica o la analógica, ambas están incluidas. Cuenta con cuatro campos sonoros optimizados, dos modos de sonido y un controlador a distancia. Soporta Dolby Digital, y DTS entre otros. **199 €** es.playstation.com





LO MÁS FRIKI DEL MES

GHOSTBUSTERS LIGHTED LOGO SIGN

¿A quién vas a llamar? ¡A nadie! Porque ahora te llamarán a ti. Diamond Select lanza este luminoso de nada menos que 61 x 61 cm. Lo mejor es que incluye abrazaderas metálicas para colgarlo en exteriores, por si te atreves. 349,99$ www.entertainmentearth.com

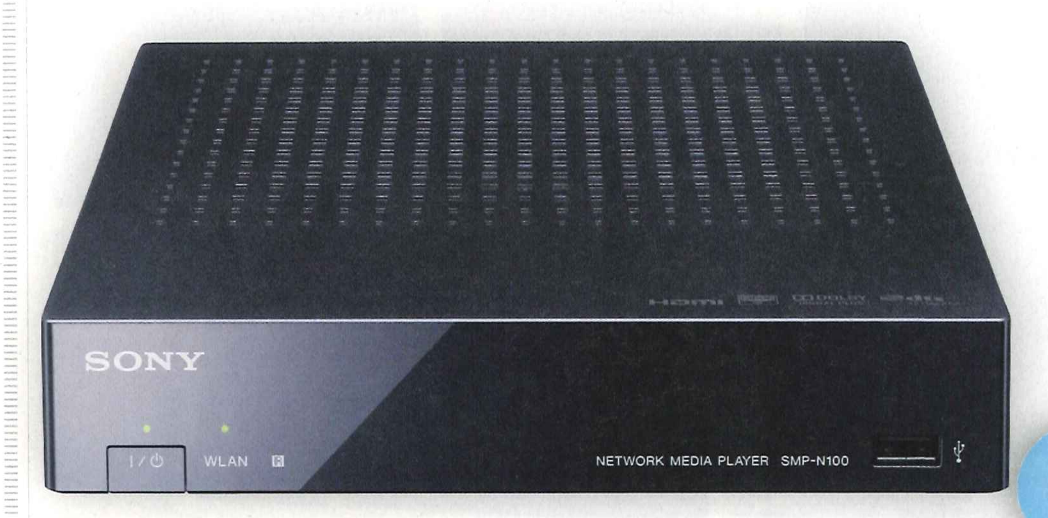
LO MEJOR DEL MES EN...

¡Complementa tu Move!

1 El Navigation Controller te permitirá prescindir del DualShock 3 en los juegos que requieran ambos mandos para controlarse. 29,99 € ★★★★

2 Si quieres disparar con elegancia y estilo «retro», nada mejor que el Adaptador de Disparo, que puedes adquirir en las tiendas por solo 14,99 €. ★★★★

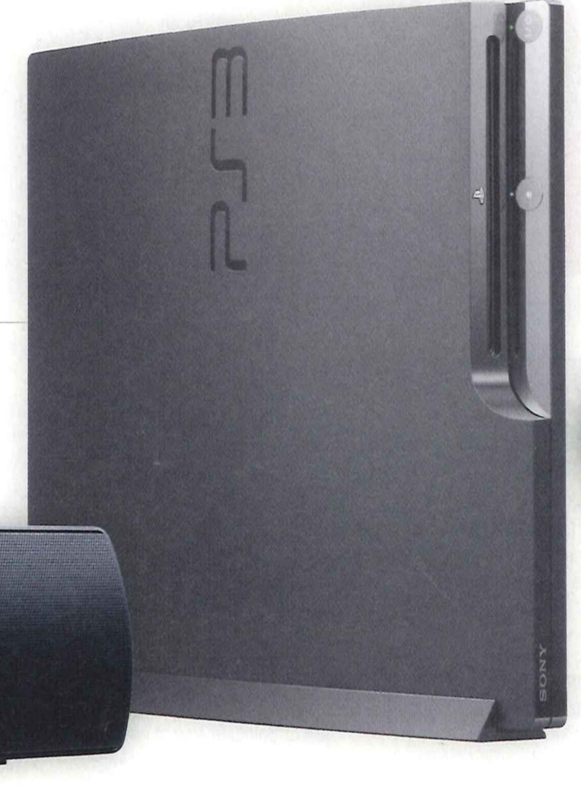
3 Y para cargar la batería de dos controladores de Move a la vez, nada mejor que la elegante Estación de Recarga. 29,99 €. ★★★



EL MEJOR AMIGO DE TU TELEVISOR

SONY SMP-100

Un «Reproductor Multimedia Conectado» (o Network Media Player en inglés) es lo que acaba de presentar Sony. Gracias a él cualquier televisor podrá tener acceso al Bravia Internet Vídeo (sistema que incorporan sus televisores) y que permite acceso instantáneo a películas, series y vídeos en Internet. Además, podrás reproducir todo tipo de contenido desde cualquier sistema conectado a la red. 130 € www.sony.es



DESPEDIDA Y CIERRE

Momentos estelares en el Tokyo Game Show 2010

Ni exclusivas mundiales ni entrevistas legendarias, lo mejor del TGS es el ambiente y las situaciones que allí se generan. Nemesis hizo los honores...



Las bellas azafatas del nuevo Monster Hunter pusieron la pezuñera en remojo después de una ajetreada mañana.

Cuando God Eater aparezca en España, nos han prometido que incluirá una figurita a escala 1:456 de esta briosa mocita.



En la tercera entrega de Valkyria Chronicles el tamaño de los personajes ha disminuido para que las armas parezcan más grandes. ¿O era al revés?

¡Que no me entere yo que esta azafata de Konami pasa hambre! Si queréis más datos, se llama Yokohama Belmont.



¡Las máquinas expendedoras de braguitas del barrio de Akihabara nos dejaron con la boca abierta y la cartera vacía!



Las carnes magras y bamboleantes de Nemesis levantaron pasiones entre los zombis rijosos de Dead Rising 2.

Un elegante zombi del nuevo juego de Yakuza se empeñó en grabarle las huellas dentales a Nemesis en pleno apéndice nasal.



No pudimos resistir la tentación de asaltar al venerable Kazunori Yamauchi para inmortalizarlo con la portada de la revista.

Resultados de Concursos

CONCURSO NAUGHTY BEAR
Ganadores de 1 juego + 1 taza:
Daniel Sánchez Cristo (CÁCERES)
Gerard Velasco Aguilera (GERONA)
Pablo Burelli Beltrame (VALENCIA)
Borja Álvarez Dos Santos (ASTURIAS)
Oriol Navarro Fernández (BARCELONA)

Ganadores de 1 juego:
Laura Caldevilla Toro (MADRID)
Edwin Alzate Moncada (VALENCIA)
Vicente Moreno García (MADRID)
Daniel Larrosa Mújico (BARCELONA)
Ramón Delgado Moreno (BARCELONA)
Alberto López Díaz (CASTELLÓN)
Santiago Céspedes Vázquez (BARCELONA)
Emilio Aguilera Soler (BARCELONA)
Oscar Peiró Gadea (VALENCIA)
Mª Carmen García Guzmán (MELILLA)

CONCURSO VALKYRIA CHRONICLES II
Ganadores de 1 Juego PSP + 1 Código Descargable Exlcusivo:
Fco. Jesús Moreno Zacarías (CÁDIZ)
Blanca L. Blancas Glez. Corroto (VALENCIA)
José Ginés Icón López (MURCIA)
Andrés Domingo Rama (VALENCIA)
Pedro J. Castillo Timoner (CASTELLÓN)
Eduardo Berruguete Valdés (MADRID)
Antonio Santos Castillejo (CÓRDOBA)
Juan M. López García (A CORUÑA)
Fco. Javier Fernández López (I. BALEARES)
Carlos Santillana López (MÁLAGA)
Gustavo Lorca Jiménez (BARCELONA)
José Espinar Quevedo (BARCELONA)
Juan J. Balaguer Tudela (VALENCIA)
Paula Mejía Londoño (MADRID)
Daniel Tolón Nogués (ZARAGOZA)



3
w.pegi.info
SEGA
PlayStation Network
SONIC THE HEDGEHOG 4
EPISODE I
TARJETAS PREPAGO
50 20 €
EN PSN TIENES MÁS
MÁS JUEGOS Y CONTENIDOS.
Como la nueva aventura de Sonic en Sonic The Hedgehog 4 Episode I.
Y MÁS FACILIDADES PARA CONSEGUIRLAS.
Descárgate el nuevo juego de Sonic para PlayStation3
de la forma más sencilla con las Tarjetas PSN de 20 ó 50 euros.
Y olvídate de la tarjeta de crédito.
Sonic vuelve a sus orígenes con el estilo de juego que le hizo tan divertido
y emocionante. Continúa la historia donde se quedó en "Sonic&Knuckles".
Recorre los increíbles mundos de Sonic al más puro estilo 2D,
con un aspecto e imagen totalmente renovado
y adaptado a los tiempos, pero con la diversión de siempre.
¡El juego de Sonic que estabas esperando!
¿QUIERES MÁS? TIENES MÁS.
*Es necesario disponer de acceso a Internet de banda ancha. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algunos contenidos son de pago. Tanto PlayStation®Network como PlayStation®Store están
€50
PlayStation Network
PlayStation®Network
Más información en http://es.playstation.com/psn
SONY
make.believe


KONAMI
EN TIEMPOS DE OSCURIDAD
HACE FALTA UN HÉROE OSCURO
Castlevania
Lords of Shadow
YA A LA VENTA
16
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
mercurysteam
KOJIMA
© 2010 Konami Digital Entertainment. Developed by Mercury Steam.
"", "PlayStation", "PS3" and "" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Xbox,Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.